STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS

FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.

PRESENTED BY

NILITSU



神技作画シリーズ

才能はいらない｜ニリツ
イラストで食う技術

KADOKAWA

STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS

FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.

PRESENTED BY

NILITSU



神技作画シリーズ

才能はいらない｜ニリツ

イラストで食う技術

KADOKAWA

ニリツ

神奈川県生。多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコース中退。美少女ゲーム会社勤務を経てフリーランスのイラストレーターとして独立。サークル「ニリツハイハン」主宰。鮮烈な色使いと艶やかな線を戦略的に組み合わせ、数々の魅力的なイラストを生み出してきた。代表的な仕事に『賭博師は祈らない』(電撃文庫、KADOKAWA)、『誰が為にケモノは生きたいといった』(ファンタジア文庫、KADOKAWA)『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか ファミリアクロニクル episodeリュー』(GA文庫、SBクリエイティブ)各シリーズのイラストなど、ライトノベル作品での実績多数。イラスト技術の高さが見込まれ、近年は津々浦々の専門学校でキャラクターイラスト講師として教鞭を振るう。

神技作画シリーズ

才能はいらない｜ニリツ
イラストで食う技術

STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS

FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.

まえがき

才能がなければイラストレーターになることはできない。

こういう言葉はネット上でも専門学校で教えているときもよく聞きます。やはり周りを見ると、自分と同じくらいの年齢なのに圧倒的に上手い人、ずっと絵を一生懸命やってきたという人が目立ちます。そうすると、やっぱりイラストは才能の産物なんだ、と言う言葉が頭に響いてきます。しかし、才能がないからといって諦めてしまったら何も始まりません。

むしろ逆に「私には才能があるはずだ」と思い込んで失敗してしまう人も多いです。才能があるんだったら、うまくいかないのは先生が悪い、練習方法が悪いなどと人のせいにしてしまったりする。運よく練習を始めても、今度は自分の“オリジナル”の画風や考え方に固執してしまう。自分自身で己の絵を縛って、成長を阻害するんです。

認めてください。私たちのほとんどには才能なんてないんです。

もちろん僕にも才能なんてありません。たくさんの練習を経て、技術を積み上げてきただけなのです。これは、イラストに限ったことではありません。

色々な仕事を体験する中で、練習を積めば何でもある程度のところまでいけるというのを、身体で理解できました。プロとして通用するレベルを見据えて、何を身につければいいのか、そのために何をすればいいのかが少し見えるようになってきました。

この本で示したのは、そういう考え方、学び方、練習の仕方です。もちろん、練習量が大事ですから、この本を読んだだけでいきなり絵が上手くなることはまずありません。でも、考え方を知ることで、自分の足を引っ張っている自らの思い込みを破れる可能性はあると思います。

この本があなたの“突破”のきっかけになることを願っています。

それから、本書の制作に関わる謝辞を述べさせてください。

まだまだ短いものですが、僕が絵描きとしてのプロ生活の中で感じてきたこと、味わってきたこと、哲学、理想、――そういったものの現在の形をつらつらと言葉にし、この本にしました。その全ては僕の実体験に由来しています。

僕は、自分が体験し実感できたものしか信じられない不器用な性格です。その結果、何かへ向かう歩みが非常に緩慢なタイプだという自覚があります。ですから本書は、この本を読むみなさまが、それ自体を一つの実体験として身体の一部に摂り入れていただき、創作人生の一助にしてほしいという目的で書かれています。

それに際して、自分の体験や実感には曖昧な部分も多く、全てを上手に言語化することは難しいものでした。

この本の制作においては、編集の村上氏にマンツーマンで、インタビューのような形で大量の取材をしていただき、自分以外の人が分かるように言葉を整理し、書き起こしていただき、その上でまた僕が言葉を足したりといった制作スタイルを採っています。

編集者の方の目と耳を通すことによって、僕個人の頭の中をより明確にみなさまにお伝えすることができているのではないかと思います。氏がいなければこの本は存在しません。この場をお借りして厚く御礼申し上げます。

2018/12/26 ニリツ

CONTENTS





第3章 ニリツの歩み

第4章 ライトノベルの実務

カバーデザイン：浜崎正隆（浜デ）　本文レイアウト：森健晃

STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS
FOR WORKING CREATIVELY
WITHOUT TALENT.
PRESENTED BY
NILITSU

第1章

心構え

なぜ君はイラストレーターになりたいのか

この本を手に取ったくらいですから、あなたはイラストレーターになりたいんだと思います。

でも､考えてみてほしいんですが､**なぜイラストレーターになりたいのでしょうか？**　実は他の仕事でもいいという可能性はありませんか？

こういう聞き方をすると､「なんとなくなりたいというのではダメだ！　絶対にイラストレーターになりたいと強く願うことが必要だ｣、と言われそうな気がしてきませんか。確かに、最終的には努力が必要なので、そういう方向の気持ちが必要なことは否定しません。

もしも、小さい頃から絵を描くのが好きで、親や先生、友達から褒められて、自分は絵が上手いんだと信じて絵を描いてこられたのなら、それは幸せなことです。家族や周囲に画家やイラスト関連の仕事をしている人がいたから、自分もなんとなくその道に親しんでいた、なんていう人も恵まれていると思います。

でも、本書が想定している人は、もっとライトな人たちです。そんなに、もしくは**全然絵なんて描いてこなかったんだけど、なんとなくなってみたい**と思ったような、そんなみなさんです。

ただ、よりにもよってなんで絵を描きたいと思ってしまったのか。もちろん、趣味のレベルでそれが好きというのはあるのかもしれません。好きなマンガやアニメ、またその制作者の画風にあこがれて、なんていう動機もあるかもしれません。

けれど、深く掘り下げたら、もうちょっと**下世話な動機**があったりしませんか。たとえば、上手い絵を描いたらネットでちやほやされるから、その立場になってみたい、とか。好きなアニメ・マンガ関連の仕事がしたい、というか**他の仕事はやりたくないし興味もないから、絵で食えるならしめたものだ**、とか。

僕は、そういうスタート地点でいいと思うんですよ。活躍しているイラストレーターだって、そういう気持ちを持っている人は多いと思います。

僕は断言しますが、**才能がなくてもイラストレーターになれます**。それから、愛がなくてもイラストレーターになることができます。たとえば本書では主に萌えイラストを取り上げます。萌えイラストに対するオタク的な愛情がなかったとしても、あなたは萌えイラストレーターになれる可能性があります。そして、そのために必要なことは全てこの本で開陳しています。



「センスありますね」と言われることが嫌いだった

この本を手にとってくれたみなさんは、少なからず僕のことを知ってくれていると思うし、イラストについても、どちらかといえば上手いほうだと思ってくれているんだと思います。実際、専門学校から講師をしてもらいたいという依頼をいただけるのもそういう評価の表れでしょう。そういったときに、しばしば **「ニリツさん才能ありますね」「センスありますね」** なんて言われたりすることがあります。

僕はこう言われると､内心では「**なめんなよ**」と思ってたりします。天賦の才で戦っていると思うの、やめてくれない？　とも。

なぜかというと、**この今の絵を描けるようになるまでに、長い時間をかけてたくさんのものを身につけてきたという自負があるからです**。僕は自分が生まれ持った「才能」だとか「センス」だとかで楽をして戦ってきたわけではいっさいない。

というか、そんなもの持っていないと思う。それこそ、受験をしたり大学で習ったりしたことも含めて、自分が大人になってから学んだ蓄積で今戦っている。そういうはっきりした意識があります。僕以外の人についても多かれ少なかれそういう面はあるはずで、僕は、そういう蓄積が一定のレベルを超えた人こそがプロとして活動していけるんだと考えています。

だから､「自分に才能がある」と思ったらダメですよ。失敗してしまう。というか､**失敗すらできない**。「自分には才能がないんだ」と見切りをつけて、初めてスタートを切ることができる。僕自身はそうでした。それができて、初めてまともに努力できるようになりました。

だから、これから進もうとしているのは決して簡単な道じゃないけれど、それでもなりたいと思ったなら、**そのゴールに向かって歩いていくことができることを、僕は保証します**。その歩き方について、これから語っていきます。

勝負は総合値で行われる

絵描きの上手さとはなんだろう。これは、実はいくつかの能力の総合値から出てくる印象なんです。

たとえば画家だったらデッサン力の高さが非常に重要、というか基本中の基本という感じがします。もちろん根本的には大事だし、イラストにおいても軽視はできないんですが、**デッサンがよければいいイラストになるかというと、必ずしもそうじゃない**。言ったらあれですけど、デッサンができていないなあという感じなのに、人気を博すイラストレーターさんもちらほらいるわけです。

じゃあその人はなぜ評価されるかというと、たとえばキャラ造形の独創性にファンがついているかもしれない。あるいは線の綺麗さとか、構図の面白さとか。色彩感覚が独特だったり、単純に着彩の仕上げがとても上手かもしれない。もしくは、取り上げている題材がタイミング的に人気の内容で、みんなから注目されやすかったのかもしれない。

……と、こんな風に、**あるイラストが「評価」をされるというのは、実は多様な判断要素を総合してのもの**になります。僕らとしては、100 点満点で、各項目 20 点ずつあるとして、合計 70 点以上を目指せればいいのではないか。だから、弱点があると思ったら、それを克服してもいいし、他の強みを磨いてもいいと思います。



イラストレーターの心技体

他の強みを磨いたほうがいい、と言いましたが、誤解されたくないのは、**「個性を伸ばそう」という意味ではない**ということです。少なくとも、みなさんが考えている意味での「個性」を伸ばそうとしてはダメ。どういうことか。僕が専門学校などで教えたりすると、そういう誤解をしている人が本当に多いんです。そういう人は、**さして技術が熟練しているわけでもない現状の自分のイラストの傾向とか癖みたいなものを「個性」だと勘違いしている**んです。それは未熟なだけで、ぜんぜん個性でも何でもない。

でも、下手っぽいゆるい画風で商業作品として人気を博してしまうもの(いわゆるヘタウマ作品)もあったりするから、それでみなさんの誤解に拍車がかかってしまうところもありますね。しかし、下手っぽく見える絵でも、実は絵が超上手くて、人に届けるためにあえて崩して描いていることが多いんです。

これは有名なアニメ映画監督が言っていたことですが、**人の目に触れて分かる個性などは、実際には個性ではなくて、技術なんです**。じゃあ技術とは何かっていうと、自分が習得してきたものの積み重ねであり、その合計値です。技術によって、作品が人にどう見られるかをコントロールするということ、その技術こそが、その作家の個性であると言えるわけです。

そこで、イラストレーターになるには何が大事かということを、武道になぞらえて心技体に置き換えて表現してみます（実は僕は、大学時代はずっと古武術のサークルに所属していたんです)。

心。

これは**考え方**。もちろん意欲という面もある。才能ではなくて適切な努力で技術を習得していけるんだっていう認識・信念がここでは心になります。

技。

これは**技術**です。技術っていうのは、武器みたいなもので、実はいくつも持ち替えることができるものです。刀だけじゃなくて、槍や斧を持つこともできる。でも、**選んだ武器に応じて人はそれを「個性」だと感じる**。画風ってありますよね？　この画風ならこのイラストレーター、というような。もちろん自分の名前と画風が一致して、それで真似されることが多くなるなんてレベルまできたらすごい。でも、そのイラストレーターがその画風しか描けないと思ったら大間違いです。実は、今それがウケているからその画風を選択しているだけで、長く生き延びている力のあるイラストレーターは、トレンドが変わったら塗りや色を変えたり、デフォルメの具合を調整してそこに合わせるようにしているものなんです。そうやっていくつも描き分けることができた上でなお残るものこそが、その人の「画風」と言えるものではないか。つまり、個性は武器みたいなものだから、ある程度変幻自在です。でも、それを振るう体は一つだから、画風のように固有のものとして見えてくることもある。そんな感じです。

体。

ということで体というのは、技＝個性＝武器と考えたときの、**それを振るう本体**のことです。よく「体が資本」と言われますが、そういう意味合いもあります。つまり、体力、ということ。勉強をしていく上でも、仕事として絵を描いていく上でも体（力）は重要。そして、そうやって身についてきた技術や経験をしまう器でもあります。**個性は色々持てるけど、その器である体は一つしか持てない**。だから、しっかり鍛えないといけないし、同時に、大切にしないといけない。加えて、絵における基礎体力、すなわち基礎画力、知識という面もあります。たとえば流行のカラーリングを採り入れようとしたときに、ただ単に色を置き換えるだけでなく、その色が何故選ばれたのか、何故この組み合わせになるのかを理解しているのとしていないのとでは、その応用力に差が出ます。さらに単純に真似するだけの器用さ、つまり画力も当然必要になる。



イラストはアート／美術ではない

個性というものは選択可能な技術であって、あとから学べるし、持ち替えていい。こういう説明をしてしまうと反感を抱く人も出てくるかもしれません。そういうものは個性とは言わないとか、自分の才能を信じられなかったら創作活動はできない、とか。もしくは、あの人のあの素晴らしい作品はどう考えてもセンスでできている、練習では到達できない、とか。

もう繰り返しまくっている気もしますが、とりあえずこの本を読んでいるみなさんは、**才能とかセンスという言葉を忘れてください！**

……それだけで済ませたいところですが、もう少し語ります。こういう風に思ってしまうのは、イラストを美術作品、アート作品と混同しているところがあるからです。歴史上の天才たちが数々の傑作を残し、文字通り時間経過に耐えて価値が宿った美術作品たち。それはすごいですよ（とはいえ、才能だけでなくものすごい蓄積があったことを見ないふりしてはいけないですが）。ただ、イラストというものはそういう美術作品を目指しているとは限らない。というか、基本的にそういうものではありません。少なくとも、僕がここで伝えようとしているのは、**"商業"美術**としてのイラストについてです。

商業美術としてのイラストが美術作品とどう違うかというと、**商業的なイラストというのは根本的にはコミュニケーションツールとしての役割に重きが置かれています**。イラストを使って誰かに何かメッセージを伝えるということです。美術作品がコミュニケーションツールではないとは言いませんが、商業美術において、このメッセージはほとんどの場合、自分の伝えたいメッセージではありません。自分以外の誰かが伝えてほしいと思ったことを、その人の代わりに絵に込める、という仕事です。言うなれば**他己表現**ということですね。

これに対して、少なくとも若い読者のみなさんが「美術」の名のもとに触れてきただろうと想定されるものは、学校の、義務教育の美術です。そこではもっぱら自己表現に焦点が当たっています。**自分の気持ちを表現しようとか、自分の考えていることを上手に作品化しよう、というアプローチは、そうと明示されていなくても自己表現の一環なわけです**。これは、図画工作などの隣接ジャンルにも言えることですね。その結果、学校の授業では、自分を素直に表現することが求められ、自由であることが評価されがちです。

もちろん、それはそれで大事なことではありますし、中にはエンターテインメント性に富んだ、人を楽しませるような作品を作ってくる人もいなくはないと思います。ただ、義務教育の美術は、美術家を養成するほどのカリキュラムにはなっていませんから、あくまで美術っぽいものの体験を提供するのに留まらざるを得ません。週に一回の美術の時間だけでは限界がありますしね。

そういった体験によって、絵というのは才能の産物で、自己の個性を表現するものであって、というような前提が知らず知らずのうちに学生に刷り込まれていってしまいます。もし、その思い込みがまだついている人は、ぜひこの機会に「**イラストはコミュニケーションツールなんだ**」という新しい刷り込みを行ってください。



仕事としてのイラストレーション

待て待て、イラストが商業美術だということはまあ受け入れたけど、それって趣味のイラストにも当てはめる必要があるものなの？　なんて思う人もいるかもしれません。

ぜひ当てはめてください。もしあなたが「いつか仕事にできたらいいな」と思っているならば、そういった気持ちを持って絵に向かうことは無駄ではないでしょう。

というのは、いきなり仕事で絵を描くという人はいないわけで、**みんな趣味の、もしくはプライベートで制作したイラストが蓄積していって仕事に繋(つな)がっていく**わけですから、趣味というのは立派に仕事の延長線上にあるわけです。

というか、趣味のイラストって何でしょうか。好きなものを描くこと？　仮にそうだとすると、なんとなく自己表現っぽい雰囲気がしてきますね。でも、本当のところは、何か目的を持って描いているんじゃないですか？

重要なのは、**衝動ではなく、目的を持ってイラストを描こうとすること**なんです。衝動だけでカッコいい絵を描けるようになったらいっぱしのものですね。でも、それこそ生涯ずっと趣味ならいいですが、仕事にしていくにあたっては、衝動でしか絵を描けないのはまずいですよね。

本当に自分しか見ないんだとしたら、それは自分という読者に向かって描いていることになる。その場合であっても目的をしっかり持っていることは大切です。でも、実はもし君が、何らかの絵を描いて**ネットに公開して、そこで褒めてもらいたい、評価されたい**、もしくは**自分のなんらかの思い、メッセージを人に伝えたい、共感させたい**。なんて考えているのであれば、その作業はぐぐっと仕事としてのイラストレーションに近づいてきます。沢山の人に見てもらう、そして伝えるためには、気をつけなければならないこと、気にしなければならないことがいっぱいありますね。逆に、それを意識するからこそよりクオリティの高いイラストが作れるとも言える。

実は、**僕はほとんど目的のないイラストは描きません**。描いたらほぼ必ず SNS 上などで公開します。そうなると、人に見られること前提だから色々と見栄えを気にするわけです。絵の形も気にするし、仕上げも工夫したりする。自分のためにご飯を作るのと、コックさんがレストランでお客さんに料理を提供するのは、作業的には同じことなのに、実際には全く違う行為ですよね。

なぜ公開するのか。僕の場合は、単に人に見られるのが好きだから（笑）。目立ちたがり屋なんですよね。でも、これは僕に限ったことではなくて、イラストレーター志望のみなさんなら少なからずある傾向のはず。自分の絵に自信がないからこそあまり人に見せたがらないのであって、自分の絵に自信が持てれば、それはもう見せびらかしまくるのに違いない。僕は、こういう自己顕示欲は本能に近いと思っています。

まあ、そうでない人もいるかもしれないし、自信がないから結局公開できないという人もいっぱいいると思います。そんなみなさんに言いたいのは、**絶対にイラストは公開したほうがいい**、ということです。公開したほうが絶対に絵が上手くなります。最初こそ恥ずかしいかもしれないし、目的のない絵を描いてしまうかもしれないですけど、公開するということそれ自体が、制作する上での他人の目というものを意識させてくれます。そうすると、意識した状態で絵を考えていくことができる。そして、よしんば絵を褒められたりしたら嬉しいじゃないですか。仮に酷評されたとしても、悲しんだり落ち込んだりする必要はないですよ。**何よりも悲しいのは、絵が見られないということ**なんです。だから、もし誰から



も反応がもらえなかったときは、そのときこそ奮起してください。そして、**人に見られるようにする工夫を考えましょう。**方法はいっぱいありますよ。ハッシュタグを使ってイラストを告知するとか、記念日に合わせた作品を投稿するとか。それを考えるのも、仕事としてのイラストレーションの重要な一部です。

共感性重視――より多くの人に訴える

イラストを制作する上で萌えが重要なのは、**萌えイラストを学ぶことが本書の目的に合っているから**です。本書の目的と言えば、天才でなくてもイラストレーターになれるということ。イラストレーターとは何かと言えば、ひとまずイラストを描いてお金を貰えること＝仕事にできること、だと言い換えられるでしょう。イラストを仕事にするには――という話は別の項目でするので、そのために有利な方法として、人の目についたり、いいと思ってもらったりすること、そういう目標のもとに学んでいくことが比較的しやすいジャンルとして、萌えイラストを僕はおすすめしているわけです。

しかし、人が興味を持つというからには、そこには普遍性があるはずです。オタク・萌えファンみたいな層がすごく狭いものだったら、そこを狙っていくのはあまり効率的でないはず。逆に、オタク・萌えファンがすごい広大な層だったら――今はオタクがライト化していますから、濃さとしては薄まった代わりに、ファン層的には広くなったと言えます――そこを狙う意味がありますし、そして、それだけ**薄まってなお注目を集める特徴が萌えイラストにあるなら、そこには作品づくり一般として重要な要素があるはず**。

僕の考えでは、多くの場合**作品の魅力は、人間の本能や無意識的な部分に働きかけるもの**です。では、そういう働きかけをする要素とは主に何なのか。一例として言えるのは感動ものですね。ジャンルとしては全ての物語作品に共通しますが、イメージとしては特に映画などの大きなスクリーンで長時間視聴することを前提とするような映像作品で顕著だと思います。たとえばハリウッド映画では大爆発を起こしながら主人公が地球のために犠牲になったりすることがあるわけですが、その手前の別れとか、戦いが終わったあとの生還がめちゃくちゃ感動的に描かれますよね。そうすると劇中の俳優も泣き叫んだり逆に嗚咽（おえつ）を噛み殺したりと、色彩豊かな感情表現をしたりします。戦いじゃなくても難病からの快復とか、もちろん別れとか、そういうものでも同じですね。こういうものに直面すると心が動かされますよね。しかも映画館なんかだと画面といい音量といいとにかくでかい。こうなると単純にリソースの迫力だけで見ているほうは揺さぶられるわけです。

ということで我々もこういった作品を参考にして**人の心を揺さぶることを目指すべき**ですが、問題はここで我々がやろうとしているのはイラストだということです。映画のスクリーンのように大きくもないし、音楽もない。そもそも物語がない。そこでどうやって人の心を掴（つか）んだらいいか。そこで僕が注目するのが人間の本能で、人間には三大欲求があるとされています。食欲･性欲･睡眠欲です。この中でもっとも絵の中に落とし込んで表現することがしやすいものが、性欲、性的な表現だと言えます（食欲についても絵で表現できますが、匂いや味をそのまま表現できないので、実はエロティックに描くことで魅力を補う表現が近年より多くなってきていますね）。ということで、**エロティックな表現と向き合うというのがイラスト、特に萌えイラストを考える上では重要になります**。



萌えとは何か――萌えとエロの近接性

待て待て、萌えイラストはエロイラストではない、少なくともそれに限ったことではない……、そういうツッコミをされる方もいると思います。確かにそうだ。僕個人としては、萌えを言い換えたらエロだ、というくらいのことは思っていますが、萌えの定義の論争をしたいわけではありません。ですが僕の考えでは、**エロティックさを意識してイラストを描くと萌えイラストとしていいものができやすいんです**。

そもそも萌えイラストとは何かと言うと、萌えっとしたイラストということになりますが、じゃあ萌えってなんだよ！　という話になりますよね。で僕の定義だと萌えはエロですからエロイラストになる。じゃあエロいものを描けば萌えイラストになるか、というとさすがに多くの人がここでエロ＝萌えとまでは言えないんじゃないか、という話になってくる。そこで**萌えのもう一つのポイントが出てくるのですが、それはデフォルメです**。**性的な要素をデフォルメしてイラストに盛り込むと、萌え絵に近づきます**。つまり、性的な部分を強調し、そうでない部分を弱めて描くということです。

もちろん**性的なものをなんでもかんでも強調すればいいわけではなく**て、バランスを取らなければ結局は強調にならないですし、そもそも◯◯フェチみたいな言葉があるように、性的嗜好も千差万別ですから、なるべく多くの人が共感するポイントである必要があります。逆に言えば、**あまり万人受けしそうにないフェチを自分が持っていると思ったなら、それを掘り下げることが自分なりの表現を生み出す糸口になりますね**。

猫と赤ん坊に共通する「かわいさ」

たとえばなんですが、アメコミにおける性的イメージってだいぶ日本とは異なっていますよね。グラマーでムキムキな人たちが活躍するイメージがあると思いますが、意外とあれらはデフォルメされていない。ミス・ユニバースやボディビルダーの人たちを想定すると、かなり現実的で写実的なアメリカ風美男美女です。だから、アメコミの絵を萌え絵だと思う人はいないと言っていいでしょう。

逆に言うと、これは僕の体感でもあるのですが、オタクという生物はかつては本当にグラマーなものに苦手意識がありました。今ですらもそうかもしれない。これは成熟した女性への恐怖心ではないかと思います。いわゆるオタクはしばしば厨二病をこじらせていると言われることもありますが、となるとそれは、精神年齢が 14 歳くらいであるとある意味で想定されるわけで、であれば年上女性に拒否感を抱くのも自然かもしれないな、と思います。これはいい・わるいの問題ではなくて、そういう性質があるという話であり、今のキャラクタービジネス市場が全てそうだとまでは言えないと思いますが。

逆に**いわゆる萌え絵の特徴として、ちょっとロリっぽい**というものがあると思います。幼いということですが、精神年齢 14 歳から逆算したときに年下を想定するとこういう風になるところがあるのかな……。本当にそうかは分かりませんが、逆にはっきり言えることが、そういった**顔面の造形がいわゆる猫とか赤ん坊といった、愛玩性に特化したデザインに似通ってくる**ということです。具体的には目の大きさとか、また目の位置、そして目・鼻・口の配置上の距離関係ですね。**大人になると明確にこの構図から離れていきます**。ある意味、この配置こそ萌え絵の黄金比と言えるかもしれません。

かくして、**かわいさの黄金比に性的要素という人類に本質的なものを組み合わせると、いわゆる萌え絵ができあがる**のかな、という感じです。



なぜニリツ絵はエロいと思われるのか

男性の場合、肌が露出しているだけでどうしても目が行ってしまうというのはよく言われることですが、女性はそういうわけではありません。そして、たとえばライトノベルやアニメのメインターゲット層は近年男女の隔てなく広がっていますから、女性の視線というものを完全に無視していいというわけでもなくなってきました。このとき気をつけなければならないのは、**下品にしすぎない**ということです。僕は萌えがエロの言い換えだと言ってはきましたが、**本当に完全に一緒だったらエロと言えばいいのであって、そうではないのには理由があります**。**萌え絵というのは露骨なエロそのものではなく、いわば隠されたエロスという側面があります**。女性でも受け入れてもらえるような上手な隠し方というのが、より作品を広く流通させるためには重要になってきます。

では、そういうオブラートに包む方法にはどういうものがあるのか。一例として僕の考え方を述べます。僕の作品は、たいして裸を描いていないのに、妙にエロいという評価を受けます。そしてそれが自分の絵の魅力だと思っていますが、一方で裸の絵を描いたときにはむしろそんなにエロいという評価を受けない。**つまり、ニリツの絵は服を着ているほうがエロい**ということです。これはどういうことでしょう。

このポイントの一つは、**パーツとしてエロいものを描くのではなく、エロいシチュエーションを描くことに力を注いでいる**、ということです。

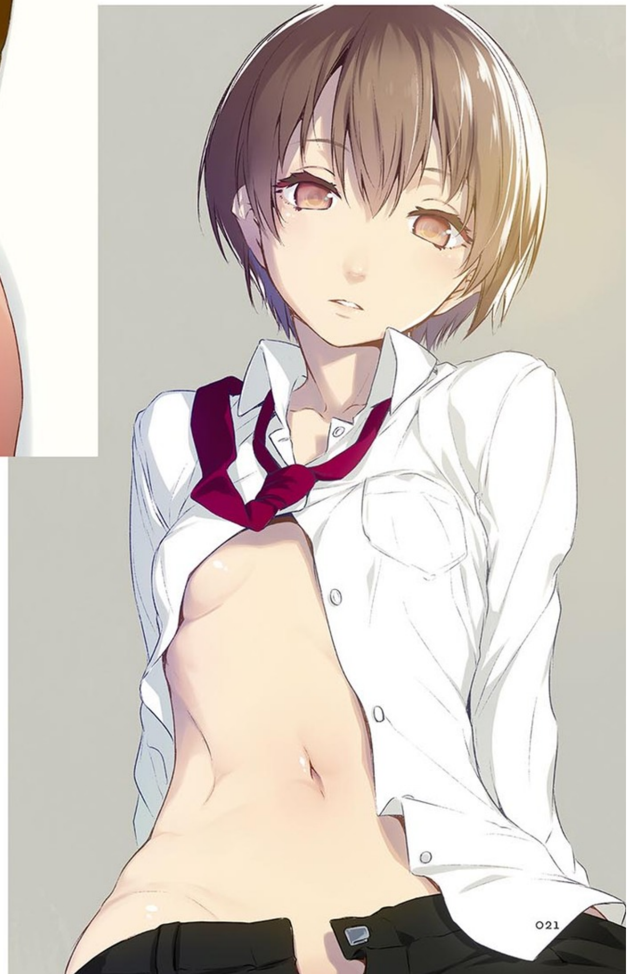
たとえば僕のウェブサイトを見てもらうとよくこういう絵が描いてあります。女子が描いてあって、なんとなく服がはだけていたり、ミニスカートなのに足を立てていたりして、セクシーな内容です。まあミニスカートなんで太ももの露出があるんですが、胸や局部が露出していたりとかそういうことはないわけです。こういう絵はなぜエロいと思われるのでしょうか。見えそうで見えないチラリズムがいい？

もちろんそれもありますが、それだけではないです。

すでに述べていますが、それは、描かれている人がエロいのではなく、**描かれているシチュエーションがエロい**からです。ちょっとはだけた感じの女子が、なぜか至近距離でこちらに視線を送っている。これは明らかに**プライベートゾーンに入っています**から、普通の人間関係ではありません。ほぼほぼ恋人のような関係であるはずで、そのあとにあんなことやこんなことが起きることを想像させるような絵になっています。知らず知らずのうちに、そして、意識的にか無意識的にかを問わず、そういう想像やニュアンスを見る人に受け渡してしまうから、僕の絵はエロいと言われるのだと思っています。そして、それは狙ってやっていることです。

このような想像を働かせて、**見る人にスイッチが入ると、勝手にエロいポイントを発見していってくれます**。たとえば服のしわだとか、リボンのほつれだとか、ちょっとした腕のしなりだとか、もしかしたら大した意味のない様々な出来事にエロスを見出していってくれる。**そうやって発見されたものは自分だけのものなので、感情移入がより強まっていきます**。そこまでできればこちらの勝ちですね。これには男女の別はない、と感じています。逆に、このような誘導なしにいきなり裸だとかを描いても、なんとなく白けたまま終わってしまうことがほとんどです。




021

自分がエロスに
どうしても興味を持てなかったら

そうは言っても、エロいものに全然興味がない、興味を持てない、という人もいなくはないと思います。そうなるともう萌え絵は描けないのか。本書を読んでいくことはできないのか。必ずしも**そうではありません**。もちろんエロスの大事さは変わらないのですが、不得意なら不得意で、**綺麗・美しい・カッコいいなどといった別の魅力要素を掘り下げて、それをデフォルメすればいい**のだと思います。

これは少し応用的な話になりますが、単に裸を描けばエロくなるのではないように、単にエロいものを描ければ、人の目は引けるかもしれませんが、本質的に魅力的になるとは限りません。また、単にかわいいっぽい人物を立ち絵として描いていても、これまたやはり魅力的にはなりません。（本質的に）**魅力的であるとはどういうことかと言うと、描こうとしている絵、描こうとしているキャラがそうであるべき魅力を発揮するということ**です。それを表現するためには、自分が何を描こうとしているのか、自分が何のために描こうとしているのかを深く理解する必要があります。

恋人同士のプライベートな関係にエロスを感じるのはそれが人間において普遍的なものだという可能性があるからですが、逆に言えば普遍的すぎて、このキャラ・この物語に特別に存在するもの、とは言えません。**エロスのあるシーンは、あくまでも主要な物語やキャラクター設定がある前提で登場する、魅力を増すためのスパイスのようなもの**です。

二次創作をしたことがある人なら、この当たり前の感覚を自然に理解できるのではないでしょうか。つまり、何らかの原作があって、そこからキャラクターを取り出してくるとき、そのキャラクターは固有の設定や物語ありきで存在していますよね。だから、**キャラから外れた行動なり喋(しゃべ)り方なりをさせるとズレてしまうし、魅力が失われてしまう**。エロい描写をするにしても、**そのキャラクターであるということを失わずにする**必要があるわけです。そのためには、**そのキャラクターがどういう考え方をする人で、どういう境遇で、どういう癖があって、どういう喋り方をするのか、ということを知っている必要があります**。それを分かって初めて、日常を切り取ったスナップショットのように、イラストを描くことができると言えます。あと、二次創作者あるあるとして、二次創作なら比較的自由にキャラを動かせるけど、オリジナルになった瞬間に全く何も浮かばなくなって、まともなイラストやストーリーが描けなくなるということが見られたりしますね。

そういうわけで、僕がライトノベルやアニメなどの仕事をさせていただくときには、原作は熟読しますし、設定や台詞回しのデータをもらったりして、その人物の人となりを掴むように心がけています。


U.N.AIR

アンテナの立て方

いいイラストを作るためには、日々イラストを描きネットにアップして人に見てもらうことが欠かせませんが、何をどう描くかということを学ぶためには、日頃からアンテナを立てておく必要があります。この本の趣旨は食っていくためのイラストの考え方を学ぶことなので、自分が何を好きかというよりも、他の人が何を好きかのほうが重要です。もしくは、自分が好きなものを描くにしても、他の人が好むような描き方で描くにはどうしたらいいか、ということが問題になります。つまり、リサーチが必要になるのです。そのやり方として、次の３つをおすすめします。

１、Twitter で絵描きをいっぱいフォローする
２、pixiv のランキングをこまめにチェックする
３、リアル書店に行きライトノベルの棚などをチェックする

……なんだか当たり前のことを言っているように聞こえますか？　もしこれが当然のことで、すでにあなたがやっているというのなら、次の話に進むことができます。しかし、**当然だと思うのにやっていなかったら、ぜひ実際にやってみるべき**ですし、こういうことを考えたことがなかったというのであれば、ぜひ意識してみるべきです。

簡単に解説してみます。１は、どうやって自分の宣伝をするかという観点でもかなり重要なんですが、それは後述します。今は情報源がインターネットですから、とにかくスピードが早い。昔はそれこそ月刊雑誌などが基準だったので、流行り廃りもその時間間隔に即していました。今はもう毎日動きがありますよね。**最新の動き、流行、トレンドを捉えるためには Twitter が大事です**。しかも Twitter では、上手い描き手ほど頻繁に絵をアップしています（全員とは言いませんが）。となれば、そういった人たちをたくさんフォローすると、とても品質の高い作品がかなり頻繁に自分のタイムラインに登場するということになります。しかも、上手い人は上手い人をフォローしていて、自分のタイムラインに投稿された絵をシェアするということもよくしますから、いわば上手い人の紹介で上手い絵を見せてもらえることもよくあります。ということで、**絵描きをたくさんフォローすることが、いい絵を勉強するという点では大事**になります。

２もまた１と同様ですが、こちらはランキングなので、単純に人気の序列が可視化されますから、今**人が何をいいと考えるのか、ということを把握する上で役に立ちます**。また１は万人に開かれた SNS であるのに対し、２は基本的に絵描きのための SNS ですから、より専門的なコミュニティになっているというのも特徴です。

３は当然ですが実際に商品になっているものが並ぶわけですから、**答え合わせみたいなもの**ですね。今どんなジャンルが流行っていて、実際にどういう風に描かれていて、そこに抜擢（ばってき）されたイラストレーターはどういう人なのか、ということがまさに形として現れています。

こういうリサーチを通じて、流行に乗る、というよりは、**自分の目を育てていくのが大事**かなと思います。気をつけねばならないのは、上記のうち一個だけやるのではなくて、せめて二個以上のことをやる必要があるということです。なぜかというと、それぞれのものには長所というか特徴があるわけですが、同時に短所でもあるからです（短所については次の項目で述べます）。



それぞれのコミュニティで気をつけるべきこと

P.24の1～3で学び、そこで作品を発信して評価を受けることができれば最高です。ここでは、それぞれの場所で活躍するためには何が大事か、僕の観察や経験から分かったことをお話しします。

1では、**とにかく共感性が重視されます**。普通の人が見て「分かる分かる」と思うことが大事です。そのためか、一番バズりやすいのはひとことマンガです。簡単な絵に吹き出しなどで一文がついていること。あとは題材としては女子高生が登場することが多いですね。美少女イラストとして王道であるということと、制服などを用いることで読み手に「これは女子高生だ」という文脈をスピーディに理解させることができる。文脈を理解させると共感しやすくなるというのは先ほども言いました。**この条件を満たした作品であれば、ラフイラストみたいなものでも全然問題がなかったりします**。

2は**クオリティ勝負です**。クオリティとは、描き込み量、絵画的技法の上手さ・奇抜さ、構図の巧みさといったものです。pixivでは美大生や美大出身者もひしめいていますから、美術の基礎技術の競争、といった側面も出てきます。消費者に合わせて画風を変えることもクオリティや技術だったりするわけですが、まさにここでは消費者が自分たちのような人たちばかりになるわけですね。

3もクオリティ勝負ですが、同じクオリティでも2とは意味合いが変わってきます。まずは印刷したときの見栄え。パソコンのモニターどころか、スマートフォンでしか見られない絵で人気を獲得してきた人の場合、まずここにハードルがあります。RGBでは理想の色味だが、CMYKで本当に同じようなものを出せるのか。書籍なら書籍の判型にあったイラストとして完成させることができるか。タイトルや帯などが入った制限がある中で、自分の絵として表現してかつ魅力のあるものに仕上げることができるか。他にも有形無形の制限があります。つまり、3――商業におけるクオリティラインとは、**制限の中で条件を満たすことができるか**、です。

作品の品質以外の要素も商業では勘案されます。イラストレーターはいっぱいいるので、この人でなければならない、という仕事は意外と少ないもの。**画風が似たような人が二人いたら、悪評がない人だったり、スケジュールをしっかり守るといった評判がある人のほうを選ぶのは当然**ですよね。もちろん初めて仕事をするときには実績はないわけですが、その他の部分でアピールをする要素を積み上げていくことが大事になります。**仕事では人間関係が大切です**。

続いて各コミュニティで活動する上での問題点について。1では、素人でもそれっぽい絵を描いて人気を博すことができる可能性がある反面、**実際の実力以上に反響が出てしまうため、本当の実力が向上しない**可能性があります。1で受けるには絵のクオリティそのものを上げるというよりは、流行に沿った題材を描くほうが大事です。でも、こういうものばかり描いていると、完成画を作るという経験が抜けてしまいます。そこで何の事前情報もなしに作品を見てみたら「全然魅力的じゃないんだけど……」と思われてしまうかも。SNS上だと、フォロワー数やシェア数のブーストがあるので、なんとなく流されていい作品だと思ってしまうんですよね。そういう現象を上手く利用して仕事にすることもとても大事ですが、ブーストする本体のスペックも磨かないとあとが続かない。**最初の仕事はなんとか世に出たけど、二年後三年後には仕事がなくなってしまった、なんていうことも珍しくない業界です**。

2は、玄人が互いに絵を見せ合うという点ではよさそうですが、一般人の視点や商業的な視点が抜けがちです。流行しやすい絵にも特徴があって、とにか

く描き込みが多い、逆光で奇抜な構図、引きの風景画である、など。これは描き手に技術があるゆえにそれを出していきたい、という気持ちの反映でもあるかと思いますが、**そういう絵が必ずしも外の世界で受けるとは限らない**（そしてこのような絵もかなり増えました）。そうなると別な絵を描ける必要があるわけですが、意外とこれが難しい。

３で商業の作品ばかり見ていれば（そしてある程度仕事をしていれば）安心かというとそういうわけでもない。さっき述べたように、情報にタイムラグがあるので、未来に受けるものを模索しようと思ったら、やはり一番流行の動きが早いところを観察する必要があります。そこで絵柄や色の流行を取り込んで、可能ならアレンジして発信してみる、くらいのことができればいいですね。人気イラストレーターは若い人が多いですが、**長年活動しているイラストレーターはほぼ必ず絵柄の研究とアップデートを心がけています**。

意味のある学びをするための心構え

これまで述べてきたことを振り返ると、色々なレベルでリサーチをする必要はあるけど、リサーチ対象は玉石混交だ、というところに難しさがあります。しかも、本当は玉でも状況によっては石になってしまうもの、またそれよりまずい、**本当は石なのに玉のように見えてしまっているものも溢れています**。

こういった状況においては、**継続して商業的な活動ができているプロをひとり、基準とすべきでしょう**。逆に継続的であっても同人活動しかしていない人やアマチュアの人をいきなり参考にしてはいけません。

また、Twitter で流行するイラストを参考にするのはいいですが、ラフイラストばかり描いていてはいけない。ピカソではないですが、**前衛的な作品を描くにもまず基礎が大事**であって、完成品を生み出す努力を怠っていると、結局あとから苦労します。

それを踏まえて、リサーチ対象として絵のどこを見ればいいか。**流行の絵柄はその前の絵柄と何が違うのか**。これはその時代の絵を実際に見比べて、自分で発見してほしいですが、いくつかヒントを述べます。本書は萌えイラストをテーマにしていますから、キャラクターが重要です。キャラクターを見るときに当然ですが見るべきは顔、もう少し厳密に言うと首から上です。

では首から上の何を見ればいいか。**髪の毛**です。髪の毛の情報量やフォルムに実はトレンドが現れています。ここを変えると、少し違った風味になりますね。毛先の扱い方からハイライトの入れ方、それから色味。もう一つ大事なのは目です。目の形やフォルム、色味についても髪の毛と同じようなことが言えます。

この辺のパーツがなぜ重要かというと、イラストを見る上で人間が不可避的に注目してしまう重要なポイントが目、髪の毛、そして手だからです。僕の絵もこれらの要素を重要視して組み上がっています。実は、**「これいいなあ」と思って見てみた他の絵も、こういったポイントをしっかり押さえていた**ということがよくあります。気づいたらぜひ確認してみてください。

イラストを仕事にするには

誰しも最初は仕事がありませんから、きっかけが必要です。王道のやり方は、出版社などに持ち込みをしたり、新人賞に応募したりすることです。僕はビビっていたので、持ち込みはしたことがありませんでした。とはいえ怖がりでない人にはきっかけを作る意味でもおすすめします。

それ以外でどんな方法があるかというと、やはり**ネットでの存在感を上げる**というのが基本です。僕の時代は、ウェブサイトを作って頻繁に更新して同人活動をして……というのが、アマチュアの基本的な名前の売り方でした。今はこれに加えてSNSでの活動が重要だと思います。**SNSで人気のイラストレーターだと認知されれば、出版社や制作会社が仕事を依頼する選択肢に入ってきます。**

さて、ここからが普通の絵のテクニックなどとは話が違ってくるところです。こういう風に描いたらバズるかも、とは言ったものの、そんな簡単に行くはずはありません。やはり技術的に上手い人はたくさんいるので、**作品だけで戦うのは厳しい**もの。じゃあどうするかと言えば、極端な話、有名人と仲良くなって、その人に絵をRTしてもらったりして、ブーストをかけてもらうなんていうことが大事です。もう少し別な言い方をすれば、**SNS上での友人知人を増やすことによって、自分のことを広く知ってもらいやすい環境を作ることが大事**です。

こういうことを述べると「卑怯だ！」と思う人もいるかもしれません。しかし、冷静に考えてみてください。**宣伝目的で自分に声をかけてきた人がいるとして、何の対価もないのにあなたはそれに協力しますか？**　もちろん頼まれたから断れず、という人もいるでしょうが、大半の人は協力しないはずです。それどころか、利益目的で近づいてくるなんていやらしい、とすら思うかもしれません。ということで、自分の宣伝目的で人間関係を広げようとすることは難しい。

でも、たとえば素晴らしい憧れの絵描きがいるとしたら、その人とお近づきになりたい、と思うのはそこまで不自然なことではありません。そこでその人のことを色々と調べたり、いいところを宣伝したり、その人に近づくように自分自身の表現力を鍛えたりというのは健全な努力のはずです。そういう中で「あなたのファンです、参考にしています」と声をかけてくる人がいたら、そこまで嫌だとは思わないのではないでしょうか。

つまり、**自分自身が絵の技術を向上させる努力をする中で、一緒に競い合っていく環境も整備するということが大事**ということです。今はネットがあるから一人で絵を描いて発表していくということも非現実的ではないです。やはり絵描き同士の交流があったほうが情報も手に入りやすいですし、宣伝もしやすいです。**何より孤独でなくなります**。絵を描かずに絵描き友達と飲み会ばかりしていてもしょうがないですが、即売会に出品して色んな絵描きとリアルな交流を持ったり、親しい仲間を作ってご飯を食べにいったりすることには、軽視できない意味があります。

また、人と交流すると、人間関係が急速に広がることがあります。単純なフォロワー数の伸びの話だけではなく、友達の友達が増えるという現象があります。FacebookのようなSNSだと、友達の友達、そのまた友達、といったように七人もたどれば世界中のどの人にでも到達できるとよく言われます。ということは、**２～３人の友達を増やすことで生じる人間関係の可能性に、けっこうすごい広がりがある**ということです。たとえば、**噂話なんていうのは**その典型とも言えますね。あの人はいい人らしいよとか、逆に、とんでもない人らしいよ、とか、そういう話は、**直接の接点がないにもかかわらず耳に入ってきたりするもの**。だからこそ、日々人に迷惑をかけないようにし、喜んでもらうようにしていれば、いいことが舞い込んでくる可能性が高まります。

このように、イラストレーターには、実は、**イラストを描くこと以外にもいっぱいできること、やらなければならないことがあります**。そして、僕の考えでは、これをやらない人は、自分の絵に相当な自信があるか、**単にサボっているだけ**だと思います。自分には才能がないと思っているみなさんは、ぜひここで述べたことを大事にしてみてください。



絵の描き方：こころ（デザイン）

少し具体的なところに入っていきたいと思います。絵を描く上での考え方として、僕は**「こころ」「かたち」「いろ」の三要素がある**と思っており、それを説明していきます。

学生に教えていると、驚くべきことに、売れるためにどういう工夫をしたらいいか分からないという以前に、**そもそも何を描いたらいいか分からない**という迷いに振り回されているのを見ることがあります。あげく「描くとは何か？」とかいうとても答えられなさそうな問いに悩まされていたりもします。まずは何を描くかを決めなければなりません。

何を描くかというのは、題材・モチーフとして何を描くか以前に、**なぜ描くかとか、何が主題なのかが決まっているところから始まる**ものだと思います。すなわちコンセプトが大事ということで、コンセプトがあるということは目的があるということになりますし、目的があるということは動機があるということになります。もちろん動機は「これが描きたい」というモチーフ先行のものであってもいいわけです。流行の作品のキャラを描きたいと思った場合、その作品のキャラだから描きたいというよりは、それが流行っているので人目を引きやすいから、とか、あるいはもっと単純にそのキャラが好きなので、そのキャラの自分にしか引き出せない魅力を引き出したいとか、**表面的な動機よりも一段以上深い動機があったりするもの**だと思います。これらがないと動くことができません。

このような**「何を描くか」の段階を「こころ」の段階**としておきましょう。**「こころ」というのは**、魂というよりは、**色々な目的を入れることができる容れ物**です。ここに何かが入っていないと、描くことに踏み出せません。ここに何かが入っていないと、自分には好きなものもなければ、戦略的に売れるものを狙うこともできない（自信がない）というような、劣等感ばかりが吹き出してしまいます。実際には、好きなものだったり、得意なものだったり、市場が求めているものだったりも、**描いてみないとよく分からない**ところがあるので、試してみないことには始まりません。

何を描くかを決めることは、それくらい重要です。だから、**どうしても決められないというんだったら、ルーレットを回してでもいいから適当に決めてしまえばいい**んです。正直、訓練としてはそれで十分です。そうしたら、その題材を上手く描くためにはどうすればいいか、という別の問いが出てきて頭が働き始めます。この絵はどの媒体に乗るのかな、なんてことを考える余裕が出たら、描き方もまた変わってくるわけです。

このように「こころ」が固まると、絵のデザインが固まってきます。僕は萌えイラストなので絶対に人物画になりますが、どういう見た目の人物を描くか、どういうポーズ、どういうシチュエーションで描くかなどが固まってきます。この点でこころの段階とはキャラクターデザインの段階であると言えます。これは既存のキャラクターを描く場合にも言えます。もちろんオリジナルのデザインをするわけではないですが、**自分なりに特徴を消化し、描きたいイラストの最終型に合わせて、もともとのデザインを多少デフォルメすること、いわばリデザインをする必要があるはず**です。

具体例についてはメイキングページに色々乗っているのでそちらをご参照ください。

絵の描き方：かたち（構図、視線誘導）

次は「かたち」に関わる内容です。**「かたち」は、構造や要素の配置などをどう考えるか、どう形を作るかを考えること**です。

自分がデザインを学んできたことからの発想でもありますが、イラスト作品を描く上で大前提として僕が重視しているのは**アイキャッチ（アイキャッチャー）**です。これは文字通りですが、**目を掴む**、つまり**注意を引きつける要素**のことで、特に広告ジャンルにおいて基本とされているものですが、それ以外にも魅力を重視する様々な絵画・写真・映像作品にもあてはまることではないかと思います。

では何がアイキャッチなのか、アイキャッチになりうるのかというと、まず目ですね。「目が合う」と言いますが、絵であっても**目が一番人の関心を引き寄せてきます**。次に手だったり髪の毛だったりという末端の部分で、それに加えて性的な要素なども数えられます。勝手にそうなってしまうという面もありますが、**描き手としてはそれらを戦略的に扱うことによってより魅力的な絵にしたい**わけです。

ところで魅力とは何かというと、思わず目が行ってしまうポイントというだけではなく、**目を引き続けるポイント**でもあります。そして僕たちとしては目を引き続けて手にとって、もっと絵を深く見て、ライトノベルだったら中身にまで興味を導いて、最終的に買うところまで行ってほしいわけです。ということでその演出を戦略的に行っていきます。

アイキャッチになりやすい要素というものは、絵という全体に対して構造的に関係してきます。したがって**アイキャッチの表現もまた構造的であるべき**なのですが、そのための**最初の戦略は、情報に粗密を作る**ということです。一見、絵の情報は多ければ多いほうがよいように見えますが、多すぎたり細かすぎたりすると、かえってどこを見ていいか分からなくなって目が滑ってしまいます。当然、せっかくのアイキャッチもアイキャッチとしての効果を失ってしまうわけで、そういうことは絶対に避けなければいけません。これは、先ほど述べたいわゆる自然なアイキャッチだけを強調しろという話だけではなくて、**目などのパーツが自然とアイキャッチになる特性を持っていることを念頭に置きつつ、全体を構成する必要がある**ということです。

自然なアイキャッチに対して、それとは別に自分が伝えたい要素があることが普通です。これが先ほど述べたように通常はコンセプトと呼ばれるものです。コンセプトに沿って、**重要なところは密に描き込み、そうでないところは意図的に粗くします**。そうするとコンセプトが明確になり、また人の目をより明確に誘導することが可能になります。たとえば洋服を強調したいんだったら洋服を描き込んで背景や身体の他のパーツはそこまで描き込まないとかいう感じです。

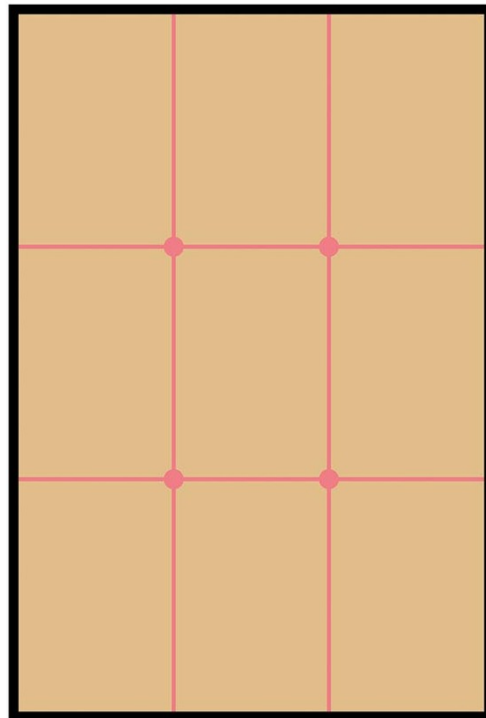
コンセプトを強調するということを別の言い方で説明すると、これは、制作者の視点を再現するということになります。制作者にしっかりとしたコンセプトがある場合、自分が重要視しているポイントやその配置がはっきりしているはずです。これを比喩的に「焦点」と言うなら、自分以外の人に焦点を合わせてもらうのが絵を制作する上での目標になります。たとえば写真だと手前の被写体に焦点を合わせると、背景などの余計な要素はボケますよね（ピンぼけ）。このような**認識上の粗密を擬似的に再現する**ということが大切です。その意味では、イラストというのは、写実的にあるがままの事物を描き出すというよりは、あくまでも自分が見たいもの、見せようと思っているものを表現しなければならないものでしょう。

次の戦略として、どういう構図を取るべきかを述べます。自分がカッコいいと思う構図を再現すればいいと思う人もいるかと思いますが、構図にも技法があります。また、人間が四角い画面を見たときに自



『I.S.W DESIGN WORKS -BOOK DESIGN-』表紙（発行：I.S.W DESIGN）

然とそうなってしまうというような心理学的・習慣的な法則もあります。たとえばウェブデザインなんていうものはその塊で、**サイトのロゴが左上に置いてあるのはなぜかというと、横書きの文章が左上から始まらざるを得ないため、見る人が必ず左上に注意を向けるから**だというような経験的法則ですね。そういったものを踏まえて、今回は特に僕が重視しているものを紹介します。



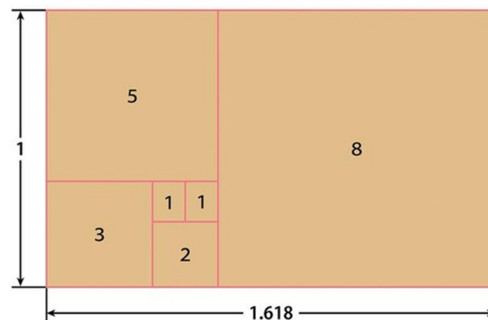
・三分割法

三分割法は、四角形のキャンバスがあるとしたら、そこに等間隔の水平線二本と、等間隔の垂直線二本を引いて、画面を九マスに分ける方法です。**このマス目の線の上、または線の交点の上に、重要な要素を配置するようにすると絵が安定して見える**という法則です。多分に心理的なものではありますが、この法則に従うにしても外すにしても、知らずにやるか知っていてやるかには大きな差があります。萌えイラストの場合は、線の交点上に人物の顔や手、性的要素を置くようにすると、見る人が焦点を合わせやすくなります。なお、右の参考例では、左側に書名が入る関係で、そこを省いたレイアウトで三分割法を採り入れてみています。

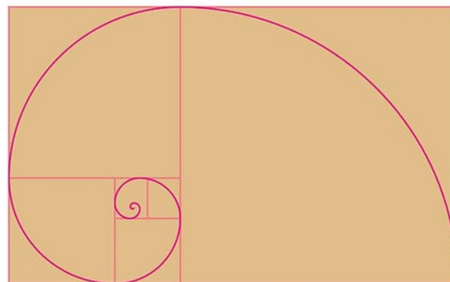


・黄金比

黄金比は、直線的には 1:1.618 の比率で表現されます。短辺が 1m、長辺が 1.618m の長方形を考えてみましょう。長辺 1m の部分で線を引くと、二つの四角形ができますね。新しくできたほうの長方形の長辺を、これまた 1:1.618 のところで区切ってみると、また四角形が増えます。同じことを繰り返すと、最初の長方形の中に複数の四角形が内包されます。実は、こうやって作られた四角形の辺の長さを数えると、有名なフィボナッチ数列が導出されます。



それはさておき、ここで登場した正方形の一辺を半径とするような円の弧を書き込んでいくと、黄金螺旋と呼ばれる渦巻きを作ることができます。この渦巻きは花の形や台風の姿など、自然界に様々な形で存在していて、**自然の生み出した美**とも言われています。**このような黄金比・黄金螺旋をガイドラインにしてレイアウトを作ると、人間は美しい配置だと思う**わけです。たとえば長方形の画面を作るなら黄金比の割合で作るとか、その際、一番大きな四角形にハマるように顔を持ってくるとか、手の位置は次に大きな四角形にぴったりハマるようなポーズにするとかが考えられます。



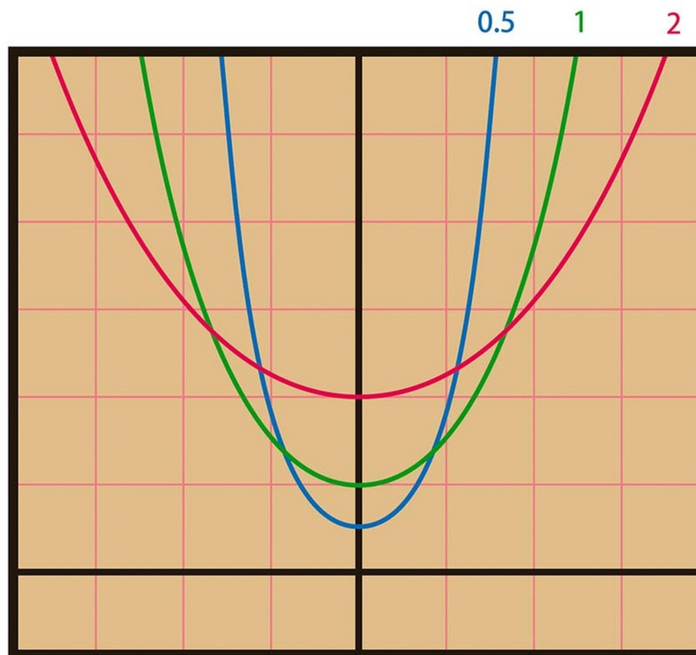




・カテナリー曲線

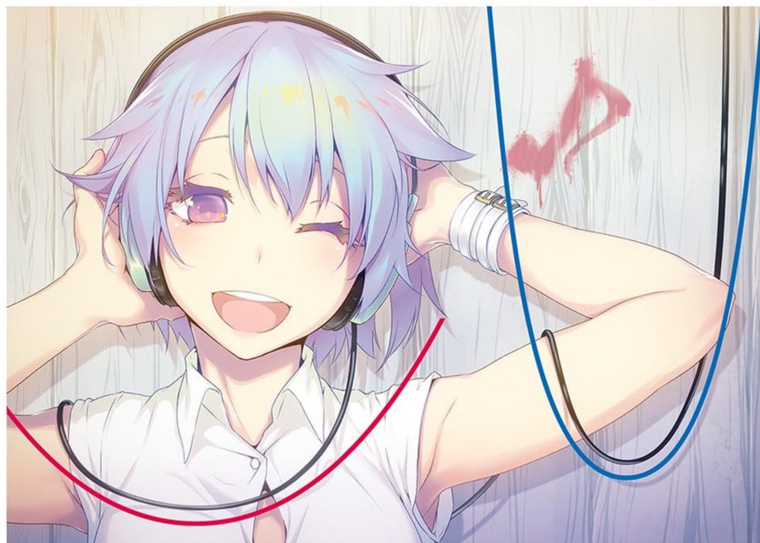
カテナリー曲線は、別名懸垂線とも言われます。長い紐の両端を持って垂らしたときに、自然にできる曲線のことを指します。物理法則に沿って存在するためこれもまた自然界の色んなところで見られるものです。**この法則に沿って曲線を描くと、文字通り物理的・力学的に「安定」する**のですが、イラストの見た目上も、曲線を使う際にはこの曲線を参考にして引いてみると、安定した見栄えを作ることに役立ちます。**僕の言葉遣いにおける「安定」というのは、目が絵の中で落ち着くということです**。不安定な絵はすぐ絵から目が滑ってしまい、興味を失ってしまうものです。安定した絵は、絵の中に視線が滞在するようにできているもののことです。サンプルの絵ではヘッドホンのケーブルを例にしています。が、それだけではなく、髪の毛の曲線などでもそれに準ずるような方法が使われています。美しい線で絵を構成するのも大事なことです。

美しさや魅力の基準になるような技法・法則・ルールは、他にも様々なものが存在します。知らないと使えませんが、知ると使えるようになるので、ぜひみなさんも探究してみてください。**技法として学ぶと、実は現実に心当たりがあるというようなものがちらほら出てきて、体得しやすくなる**と思います。もちろんこういった要素を単に全て使えばいい、全て常に使えるというわけではないのですが、使えるときに積み重ねていくと、絵の総合的なクオリティを上げることに寄与します。









絵の描き方：いろ（色使い）

ここまで「こころ」「かたち」、と見てきまして、最後の重要な要素が「いろ」になります。個人的には不得意な領域で、大事さもあいまってか、かなり難しい部分だと思っています。他の部分と一緒ですが、あくまでも僕の考えとしてお聞きください。

僕のような苦手意識を持った人間の場合、感覚で色を置くなんてことは当然できません。だからこそ理論的にやる必要がでてきます。では何をするかというと、**まずメインカラーを設定します**。もうこれはなんでもいいから、決める。「こころ」のところでルーレットを回してでもいいから決めろ、といったことと同じですね。もしもキャラクター設定などが別にあればそれに従えばいいです。たとえば「紅蓮（ぐれん）のような女の子」といえば赤がメインカラーになります。

メインカラーが決まったらそれがもっとも映える構成・デザインというものを模索します。アイキャッチの重要性を先ほど述べましたが、その観点からも僕の場合はその色を目に持ってくることが多いですね。赤い目の女の子を描くとなったら、その赤目が際立つような配色をします。そして目の情報量をたくさん描き込んで増やすようにします。配色上意識するのは補色の関係です。**目を赤くするとなったら、周りはなるだけ青くなるようにします。そうすると自然と目の赤に注意が集中するようになります**。

粗密の観点で粗にするポイントについては、色味上も気をつけます。具体的には**引き算をする**ように心がけていて、ここを見てほしいというポイント以外については、色の彩度とコントラストを落とすようにしています。情報量が均一だとどこを見ていいか分からないということを言いましたが、**彩度やコントラストが全体的に高いと、絵が安っぽく見えてしまいます**。もちろん、全てを成立させたような絵もありますし、それを得意とするイラストレーターもいます。しかし、それを実現するには、非常に高い技術と鍛えられた目が必要であり、初心者にはとてもおすすめできません。

今はメインカラーと補色の関係だけで説明しましたが、**あまり色味を増やさないのも大事**なことかな、と思います。せいぜい差し色を一つか二つ入れるかというところで絵の構成を考えると、**コンセプト的にもシャープで、ブレのない絵**を目指すことができると思います。

このような説明をしていると、とんでもない依頼がきたらどうするか、ということが心配になりますよね。たとえば「紅蓮のような少女、目も真っ赤で服も髪も真っ赤、全身真紅」みたいな。こういう依頼がきた場合にどうするか。僕は、**担当者と相談して色味の変更を検討してもらいます**。もちろん、相談したからといって必ずしも受け入れてもらえるわけではありませんが、関係者がなんとなくのイメージで言っているだけの場合もあり、こっちのデザインのほうがコンセプトが際立つよということを理解してもらえることもあります。**相談してみる価値はあるので、黙って受け入れるばかりではいけませんよ**。それで色味変更ができなかったとしたら、服装のデザインで工夫するという手もあります。たとえばドレスだったらフリルを増やすとか、肌の露出でバランスを取るとか。**実際には、仕様の変更ができないときほど、イラストレーターの腕の見せどころになってきます**ね。

ごく稀にメインカラーを設定せずに描き始めることがありますが、そういう場合でも補色の関係を軸にします。一通り塗ったあと、色相変換でまとめて色味を変えるということはよくありますが、色と色の関係性、距離感については維持したままで変更を模索します。



なぜイラストは「センス」ではないのか

改めて振り返ってみると、自分にとって絵というものは緊張関係でできているものですね。ですから、**一つの要素がおかしくなると、あるレベルでのバランスが崩れ、あるレベルのバランスが崩れると他のレベルのバランスも崩れて、全部がおかしくなってしまう**。逆に言えば、クオリティを上げようと思ったら、全部のレベルでバランスを取ること、ルールを破らないで仕上げることを模索すればいいとも言えます。そういう意味ではパズル的ですね。ただ、ルールを追加してクオリティを上げると加点になりますが、無理に頑張ってそうせず、今自分が手がけているバランスをしっかり守れば絵を壊すことはなくなるはずなので、**イラストというのは自分で難易度調整ができるパズルである**と言えます。

なぜイラストはセンスや才能で描くものではないと言えるかというと、**このように明示的に説明できる「いいイラストを描くためのルール」が色々とある**からです。この存在を認識していないときは不安ですが、認識したら**急に絵を描くのが気楽になる**。そういうタイプの人が必ずいると思って、僕はこの本を書いています。なんといっても、僕自身がその該当者の一人でした。

この本で示したルールは大した数ではありませんが、このようなものがイラスト技法にはたくさんあります。多分、本書で示したものだけでも、一度に一つの作品で使おうと思ったらけっこう過積載になるはず。ということは、技法の取捨選択にそれぞれの個性が出てくるという意味でもあります。だから安心して技法やルール、考え方を学んでいいと思いますし、**自分なりの組み合わせをどんどん作っていって、そのルールを満たすというゲーム**として、イラスト制作に楽しんで取り組んでいただけるようになれば、僕としてはこれほど嬉しいことはありません。

練習では何をやってもいい！ ——真似・模写の重要性

では、実際にどういうことを練習としてやっていったらいいかをこれからお伝えします。一つ注意していただきたいんですが、この本では、よくあるような内容、つまりデッサンの方法とかツールの使い方みたいなことには触れません（一部触れるかもしれませんが）。そうではなくて、**こういう考え方があるんだ、こういう方法があるんだ**ということを示したいと思います。そのうちの大きな一例が、真似です。

真似もしくは模写というものは、ネットでは「トレス」「トレパク」などと呼ばれてとても嫌われています。というのも商業作家が人の描いた絵を自分のものとして盗み取っているように見えるからです。確かに、作品として最終的に世に出るものをそういう形で仕上げてはいけないし、まして人の絵を自分のオリジナルのものだと述べて出すなんていうことはあってはありません。ただ、それはあくまでも本番の話です。

練習ではトレス、トレパクなどということは、むしろしないことがありえません。なぜなら、それが一番の勉強になるからです。これは僕以外の多くの現役イラストレーターが頷（うなず）いてくれるものだと信じています。真似をしたいと思うくらいの相手ですから、その対象は一流のイラストレーターであるはず。その**技術を学ぶのに、実際に絵をなぞってみることが有用でないはずがない**んですよね。

しかし、**重要なのは徹底的にやること**です。中途半端な真似をしてもあまり意味はありません。ここで作業が中途半端になってしまうのは、例の「才能信仰」によって、やっぱりトレスなんてよくないんだ……という根拠のない反発が生じてしまうことや、トレスそれ自体が悪だという世間の風潮に騙（だま）されてしまうためですね。でも、模写に基づく練習をしていたはずなのに、そこで作業を歪めてしまったら、手本を放棄するわけですから学べるものがなくなっ

てしまいます。今学ぼうとしているのは、その人の絵の作風だったはずでしょう。ジャンルは違いますが、たとえばお坊さんもお経を学ぶために頭から写経していくということがありますね。小説家でも、手本となる作家の文章を頭からなぞっていくという練習法があると聞きます。このように、**なぞるというやり方は非常に真っ当なんだ**ということをぜひ受け入れてください。

模写の元となる作家さんは好きな人を選べばいいと思います。僕が専門学校の授業で扱うときには、生徒に作家さんを選定してもらったり、あるいは自分のイラストを提供したりします。模写については、ぜひみなさんがめいめいのやり方でやってみていただければと思います。






STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS
FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.
PRESENTED BY NILITSU
第2章
練習法
模写＋
カバーメイキング

ニリツ式模写練習法

ここでは普通の模写から一歩進んだ練習法について、実例とともにご紹介をしていきたいと思います。

模写の数をこなしていくと、なんとなく手がその人の画風を学んでいきますが、**模写でなく自分の手でその人のニュアンスを採用したイラストを描くためには、勉強先となった人のイラストのロジックを頭で理解している必要があります**。**頭で理解するためには、そもそも相手の人の絵がどういうもので、自分が何を吸収しようとしているのかをはっきりさせる必要があります。**

今回は、友人であるイラストレーターの伍長さんに作品を提供していただきました。このネコ娘イラストを元にして練習をしてみようと思います。



作・伍長



MAKING 01 STEP 0

目的の設定

絵を学ぶ目的は人によって、そしてタイミングによって違います。ただ、知らないものを獲得するという点では、実はプロもアマチュアも関係ありません。今回は、伍長さん風の萌えイラストを学びたい、という目的を設定します。

MAKING 01 STEP 1

自分の画風との比較

比較してみると分かりますが、**伍長さんのイラストとニリツ絵の大きな違いは頭身にあります**。伍長さんのほうが強くデフォルメされています。そこで、**伍長さんのデフォルメ具合のバランスに着目し、そこをコピーすることを目的にして、絵の特徴を捉えていきたい**と思います。

最終的な成果としては、頭身が低い感じでのニリツ絵で、猫娘の立ち絵イラストを描くことを目指します。



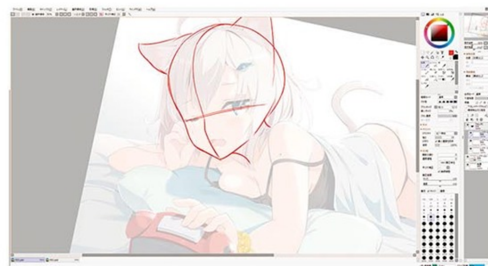


MAKING 01 STEP 2

頭部輪郭の抽出

元絵を薄く表示した上で、鉛筆ツールで頭部の輪郭線、顔のバランスを見るための縦線・横線を引いてみます。絵が反転したり、キャンバスがななめになったりしているのは、バランスを確認するためだったり、頭を中心に通常の角度にしてみたりなど、色々と狙いがありますが、一番の理由は**自分が描きやすい角度と向き**だということです。**わざわざ無茶な方法で描く必要はありません**。





MAKING 01 STEP 3

人体全体の輪郭の抽出

同様のことを人体ライン全体に行い、素体の輪郭線を取り出します。線が上手く取れるように適宜左右反転などしましょう。

この工程であまり対象イラストの輪郭線を取れた感じがしない、パーツの配置感が分かったような感じがしない場合には、対象作家さんの別のイラストなども適宜調達して、同じことを何度か繰り返してみます。



自分の素体イラストを描く

一通り輪郭線の抽出が終わったら、今度は素体イラストを通常の自分のやり方で描いてみます。

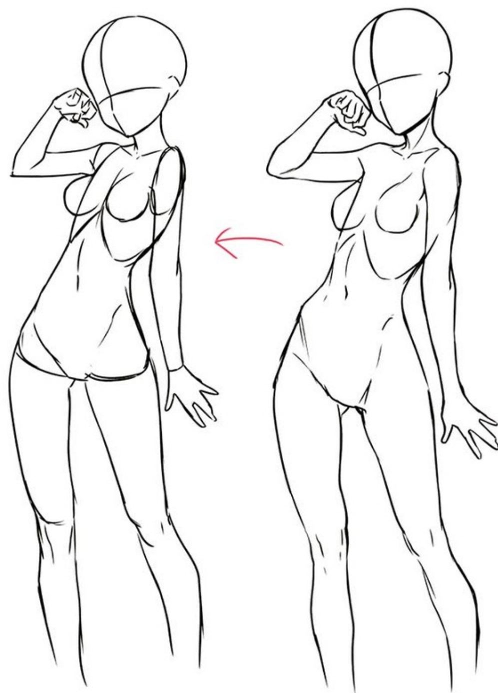


自分の素体と、抽出した素体の線を比較して分かった差異を列挙してみましょう。

- **自分の絵より頭が大きい。**
- **胸骨とあばらの縦幅が短くて、かつ小さい。**
- **それにともなって腕も短く、手自体も小さい。**
- **頭骨のラインも横に広めになっている。**
- **骨の存在感が薄く、身体の柔らかさが際立っている。**

MAKING 01 STEP 5

自分の素体イラストを改造する



MAKING 01 STEP 6

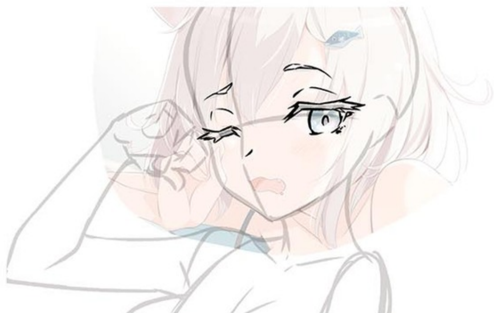
改造した素体に描き込みをしていく（ラフ）



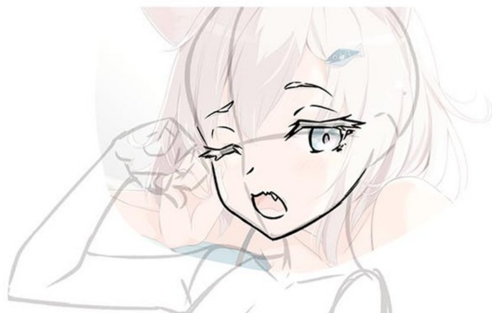
ここから描き込みをしていく。参考にする元絵の顔部分をカットし、素体イラストと並べる。



素体と元絵の顔を重ねて、**輪郭線が一致するように調整する**（線が合わなければ引き直し、角度が合わなければ角度を変える）。



元絵の透明度を上げ、顔のパーツの配置がはっきり分かる状態で、眉･目･鼻･口の線を描いていく。これは顔パーツの配置がその人の画風の中核を占めることが多いため、そこを積極的に吸収するのが目的です。



ただし、今回は絵柄のミックスが目的でもあるので、パーツそのものは自分の描き方で入れる。ここでは目や口の形がはっきりと自分ベースのものになっている。



髪の毛と目を描く。このとき、**髪の毛の細かさ（情報量）を参考画と揃(そろ)えることを意識すると、デフォルメ感を捉えることができる**ので、そこに注意して線を入れていく。



参考



身体の線を入れていく。元絵に従ってキャミソールの肩紐がはだけた形。
ニリツ絵の絵柄はもっと細かい凹凸が出るので、そうならないように意識して、なだらかな線になるようにする。
※通常の自分の画風との違いを意識して、違うように変えていくことが重要。



下半身まで線を入れてみる。ポーズ的には下半身はニリツ絵のいつもの絵柄になっています。



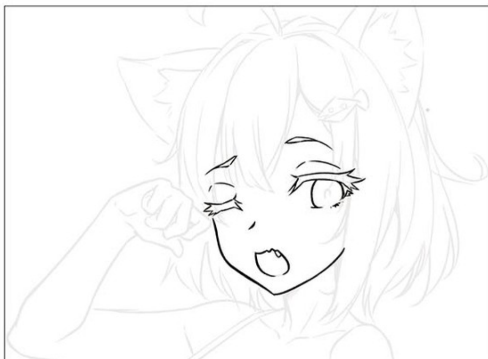
しっぽを描き足してラフ画の完成。

MAKING 01 STEP 7

線画を整える

ここからは普通のイラストの描き方のようになりますが、ラフを薄くして表示した状態で、線画を制作していきます。

ラフ画の段階で線画ができているように見えるという人もいるかもしれませんが、その上から**綺麗な線でブラッシュアップしないと絵のクオリティが高くならない**んです。それと、着彩時に便利なので、各パーツをレイヤー分けしておきます。









ラフ画と線画を比較しておきましょう。違いが分かるかな?



ラフ



線画

着彩

下塗りした顔面に目などのパーツを表示させて色を置いていきます。また、肌の影も入れていきます。



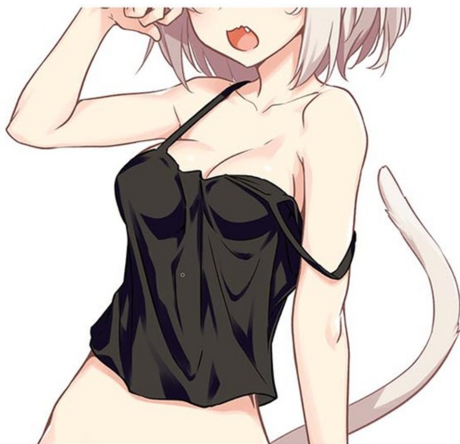
なんか足らんぞ、ということで元絵を表示。割と違いますね……。**髪や頬、肌の光沢感を出す必要がありそう**です。まずは頬のチークを入れます。



髪をさらに厚く塗り、影を濃くすることで質感を出していきます。



元絵と比較して、猫耳の内耳のディテールや、瞳の情報量を確認。再現していきます。



キャミソールのしわを描き込みます。この辺は元絵だと見えないところですが、シーツのしわなどを参考にしつつ、あとは普段のやり方で描きます。



下半身や手首のシュシュも仕上げてほぼ完成。

MAKING 01 STEP 9

仕上げと確認

比較してみると何か違うなあ……という感じがします。





ここでニリツが思ったのは、**実は元絵よりもかなり線画が太めだった**ということです。

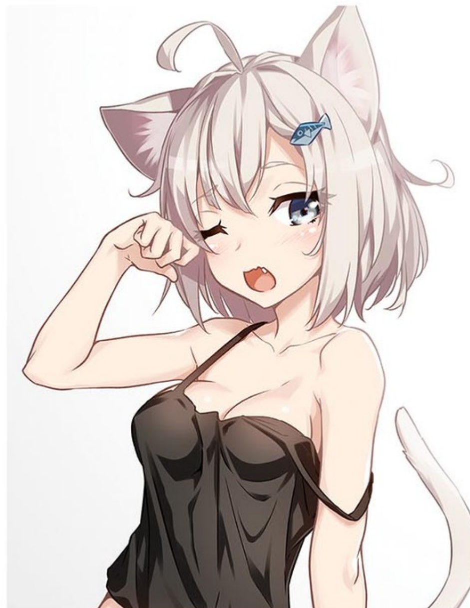
そこで**線画の色を薄くする加工**をします。

これだけで不思議と絵全体が明るくなったようにも見えてくる。自分の絵の場合はこのあとさらにエフェクトをかけたりして仕上げをしますが、今回は自分の画風ではないのでしません。

before



after



完成と反省



最後は、制作してみて気づいたことを振り返ります。

・線画が自分の普段の絵よりかなり細かった。逆に言えば自分の線はけっこう太めだということ。絵を一通り仕上げてみないとそこに気づけなかったということは、その太さについてあまり自分では意識していない可能性が高い。**絵柄を変えるときには線の太さ（細さ）にも気を配ろう。**

・参考画では髪のライティングなどが独特のセンスで行われていて、**現実には起こらない光の入り方になっている（いわゆる二次元ならではの虚構）**。具体的には影の面積をかなり抑えているみたいで、ニリツが普段通りに描くとなかなかこうはならない。そのため、いつもの調子で影を増やしていってしまったため、今回の完成画では元の参考画よりもけっこう暗めの印象が強くなってしまった。

・萌え絵の真骨頂だが、顔の輪郭がかなり強くデフォルメされている。人体デッサンのつもりで顔面パーツなどを配置しようとするとかえってバランスを失ってしまう。**リアル人体を再現するのではなく、かわいさを表現することから逆算**して破綻しないような構成が心がけられている。

・伍長さんの絵は全体的に体がふわっと、あるいはぷにっとしており、柔らかい印象が強く出ている。それに比べるとニリツの絵はどちらかというと引き締まっていてゴツゴツした印象が出てしまった。これはひじや指、腰の骨などを重視してしまう自分の人体描写の癖が出てしまったためで、勉強としては失敗気味。こうなってしまった原因の一つは、伍長さんのデザインが人物造形的には細身だ、という前提から入ってしまったということ。**現実だと細身の女性はふくよかではないので骨ばっていくのが自然**です。ということで**自然に生じるはずの骨格の表現がむしろ抑えられていて、実はこれが、華奢(きゃしゃ)な女の子なのに柔らかそうに見せるためのコツなんだ**ということが分かりました。

・ということで**結論としては、伍長さんのようなデフォルメ強めの萌え絵がどういう操作をしているのかというと、実は、骨格をデフォルメしているのだ、ということが言える**と思います。この発見の何が重要かというと、自分に限らず、萌え絵を描こうとして顔面や頭部だけをそれっぽく描く人は多いと思うのですが、実はそれだけだと足りないということですね。全身の骨格を調整してバランスを取る、というのが実は伍長さん風の萌え絵の秘訣(ひけつ)なのだということが今回の学びです。

こういった模写→再現→分析という作業を作家ごとに複数回繰り返すと、表現やデフォルメのルールの引き出しがどんどん増えます。**自分の好きな絵や目指したい絵が、実はどういうロジックで構成されているのか、そういった情報を吸収するためには、こういった構築・分解作業が欠かせません。そして、この積み重ねこそが技術のストックとして、のちにオリジナルの絵柄や個性へと昇華されていくのです。**

なお、今回の作業のように、**顔など一部分でもほとんどトレースしてしまうということが練習ではよく生じますから、完成画をネットにアップするのはやめておきましょう**ね。あくまでも自主練と割り切ろう！



最後に参考として伍長さんからもらった今回の参考画の線画を掲載します。線画も僕が作るものとはぜんぜん違いますね。仕上げを想定してか、線の色を落としてあるなどの特徴も見られます。

カバーイラストメイキング

続いては本書のカバーイラストを使って、一つの納品物がどういう感じでできていくかを示していきます。

MAKING 02 STEP 1

発注を読む

まずは担当者から内容の発注がきますから、それをしっかりと確認しておきます。

差出人：**担当**
宛先：**ニリツ先生**



発注について

今日 10:00

タイトル案が配置される前提で
①イラストレーターとしてサバイバルしていくイメージの女の子

もしくは

②イラストレーターがオーダーされることが多そうな、典型的なライトノベルのカバー

（異世界ファンタジー、もしくは学園ハーレム）

のいずれかで考えてみてください。
サイズは B5 です

ということで二種類きました。

ライトノベルや普通のマンガコミックスと比較すると、B5 版はけっこう大きめです。なので、それで映えるようなイラストである必要がありますし、情報量もそれなりに必要ですね。

どうしようかなあ……。

「タイトル案が配置される前提で」っていう注意書きがあります。みなさん分かると思うんですが、これは、**絵の上から文字が乗ってくる前提で作ってね**、ということです。意外と、仕事をしたことがなかったり、あるいは仕事である意識を持たないと、こういう要素を見逃しがちになります。

たとえば、帯がつく予定になっているのに、キャラクターの顔をうっかり下側だけに描いちゃったりとかは、うっかりミスですね。すごい大御所の人ならそれでもいい（デザインのほうで合わせたりするのかな）ということもあるかもしれないけど、長く活躍している人ほどそういうところに当然気をつけていると思うし、王道のレイアウトでカッコいい絵を描いている気がしますね。ともあれ、**どういう形で商品になるかを考えると、なかなか自由に絵を描くわけにはいきません。**

こういう制限は版型が小さいほどシビアになりがちなので（絵を表示できる面積が少なくなるため）、今回はある程度は自由になりそうです。

MAKING 02 STEP 2

どういう題材にするかを考える

次にオーダーを解釈していきます。

①イラストレーターとしてサバイバルしていくイメージの女の子
②イラストレーターがオーダーされることが多そうな、典型的なライトノベルのカバー

①は、要はこの本を読んで勉強するぞ！　っていう読者をイメージしたイラストモチーフですね。

一方、②はどちらかというとイラスト納品物の実例に近いですね。見事イラストレーターになったあとはみんなこういう仕事をしているはずだ、っていうイメージとか、この本で扱っているレクチャーというのはこういう方面のことですよ、っていうことをはっきりカバーに示すことで、本屋で手に取った人に分かりやすくアピールをする狙いがあると思います。

色々考えてみて、完成品に近いイラストをカバーにするのは、参考書としてはよくあるアプローチのような気もするし、**この本を読むのは、これから絵を描きたい！　今練習してます！　っていう人だと思ったので、そういう人たちを象徴したり、応援したりするような方針のイラストのほうがいい**ような気がしました。ということで今回は①の「サバイバル女子」の方針でラフを切ってみることにします。

他にいいアイディアが浮かんだらこちらから提案するという手もあり！　でも今回はこれがしっくりくるかなと思ったので、これでやってみます。

一応、僕も専門学校で教えていたりしますから、その実感から、これからイラストを学びにくる年代ってことで女の子は「女子高生」ってことに設定。イラストを学んでいるっていうことを分かりやすく示すために、液晶ペンタブレット用のペンを持たせることにします。

それから「サバイバル」感ってことで、パワーを感じる構図だといいかなあ……。それだと、正面から「どんとこい!」で読者の視線を真っ向から受け止める構図がよさそうだなあ。ということでこんな感じに。



MAKING 02 STEP 3

イラストのアタリを取り、ラフを描く

模写練習法を思い出してみてもらえますでしょうか。実はほとんど同じようなやり方をすることになります。あちらの練習の場合、参考画を分析するというのが目的だったため、線の抽出というプロセスがあったわけですが、今回はその対象が自分の想像になるわけです。**自分の頭の中に描いているイメージを、アタリという形でなんとなく描き出してみましょう**。そうして描き上がったのが前ページの例です。

一案しか図示していませんが、**実際には描きながら考えることになると思いますから、数案あるのが普通です**。いくつか落描きのようなものを並べてみて、しっくりきたものがあったらそれをしっかり仕上げていくようにします。しっくりこない場合には、アタリを取り直すしかありません。

どの方向でイラストを描いていくかが決まったら、次は主要な部分の線をしっかりと引いていきます。繰り返しになりますが、今回のイラストではイラストレーター志望の女子高生の覇気、というものを打ち出していきたいので、それをしっかり描くために目力を強めにしつつ、また職業イメージの象徴としてタブレットペンを持たせて中央に配置しました。これに合わせると、けっこう頭や髪の毛のボリュームが大きくなるはずなんですよね。ということで右図のような形に。素体だと大きめに見えるかもしれませんが、実際にはこれで自然です。それから伸ばしている手を支えている肩甲骨のあたりの骨格もしっかり描き込みます。**もしニリツ絵を真似したいという人がいれば、この辺を意識してみると似せやすい**かもしれません。

ちなみに、すでに**このラフの時点で、ここまで学んだ技法などが使われていることに気づいた人はいますか？**アイキャッチとしての目を大きくして重視するだけでなくて、三分割法に基づいたいい感じのところに目や手が配置されているんですよね。それに加えて、実は紹介していない技法も使っているので、それについてはまた後で解説します。





上半身に線を入れました。髪の毛のはためきが描き込まれて、前方から風が吹いているような印象が出てきました。バトルものの作品で戦闘前に対戦者が構えているようなオーラがみなぎった感じもしますでしょうか。エネルギッシュな感じを出したいので、この雰囲気をもう少し強めたいですね。これを足がかりにもう少し絵を掘り下げていきます。

ラフの最終型としては右図の形です。手の下の部分にも線を入れたほか、手や服のしわ、影みたいなものもある程度この段階で入っています。こういったものが見えると仕上がりのイメージも想像しやすいです。それから先ほど述べていたオーラ感を出すために、インクの飛沫(しぶき)の演出も追加しました。

これくらいしっかり作っておくと、すんなり線画のプロセスに入れそうです。**僕の中ではこれくらいのクオリティまでいくとラフの完成という感じ**です。この画像を担当者に送って、「こんな感じでいいですかね?」という確認を取りました。今回はこれでいいということになりましたので、次の作業に移行します。

ただ、**一発で OK になるとは限りませんから、仕事によってはもっと荒い段階のラフでもいいから、何点か提出してみて雰囲気を探ったほうがいい**こともままあります。

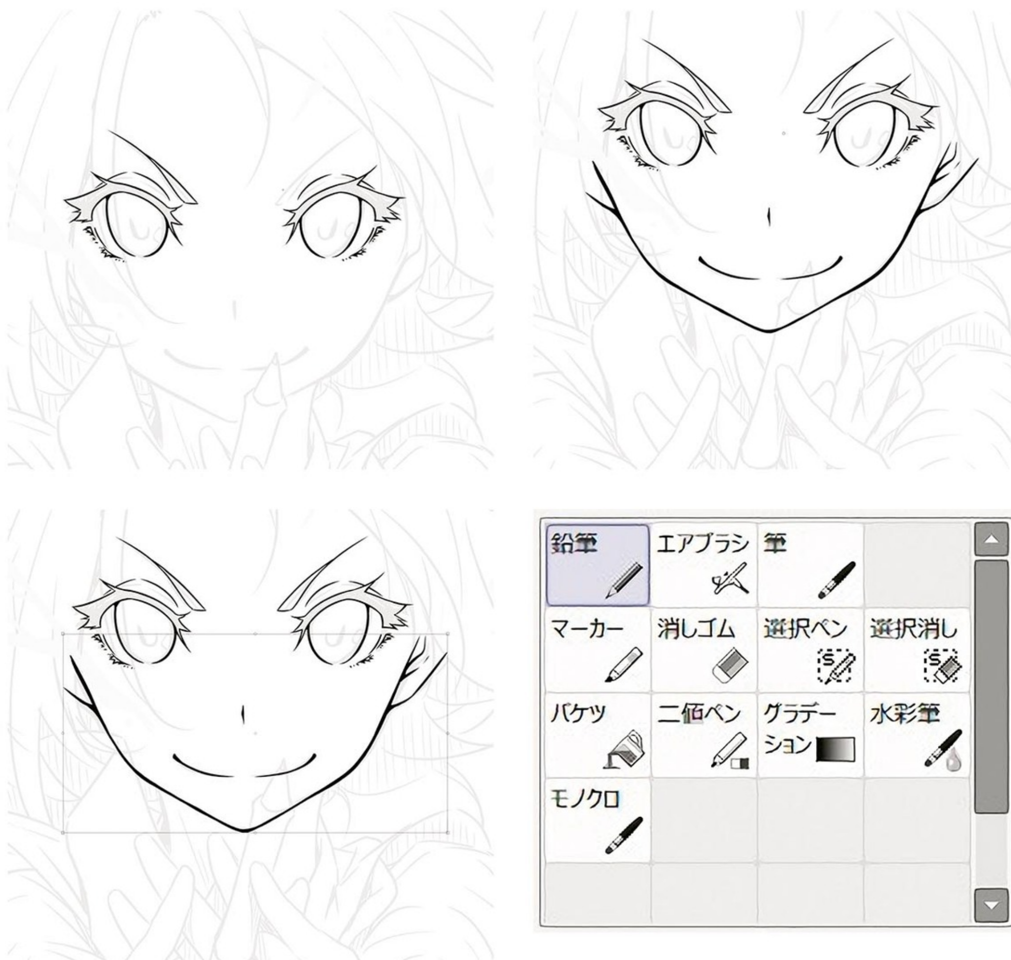
※アタリというのは「仮のもの、とりあえずの形」というような意味合いの用語です。



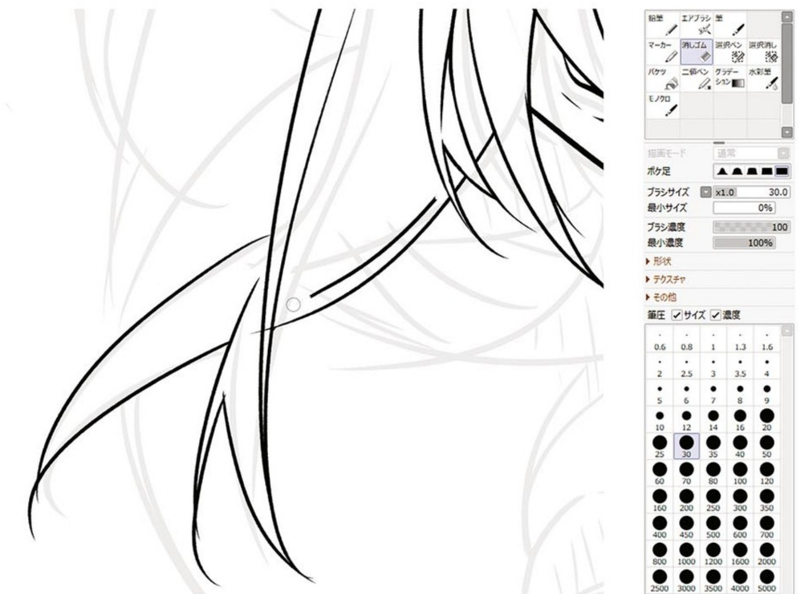
MAKING 02 STEP 4

ペン入れ

ペン入れをしていきます。基本的にはラフを下敷きにして丁寧に線を入れていくだけという工程ですが、そんなに短時間で済むとは限りません。**実際には綺麗な線にするためにけっこう手間取ることが多い**です。



左下図では、顔の輪郭を選択・変形して、理想の形に整えています。





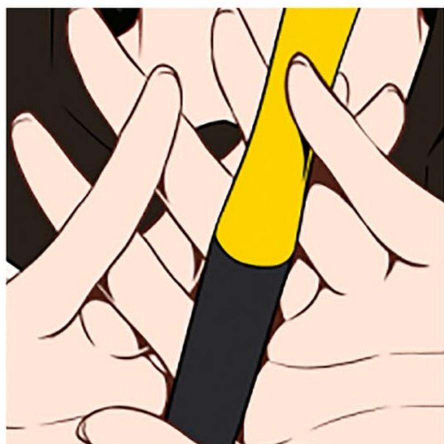
上の図は拡大して作業をしているカット。消しゴムで線を消してやり直しています。下の図が、顔面だけではありますが完成線画になります。

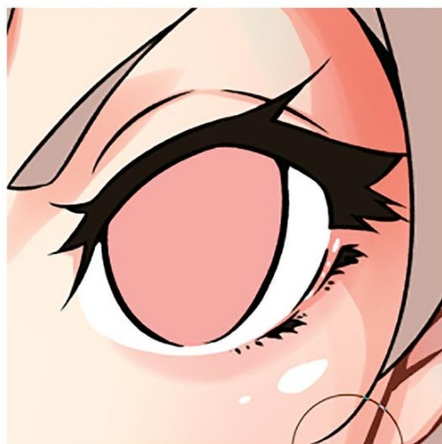
MAKING 02 STEP 5

下塗り

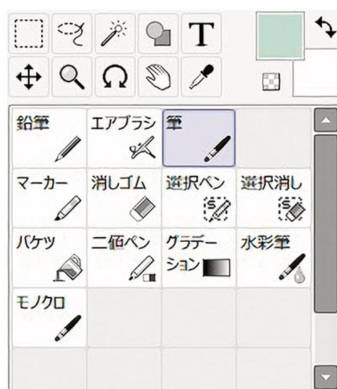








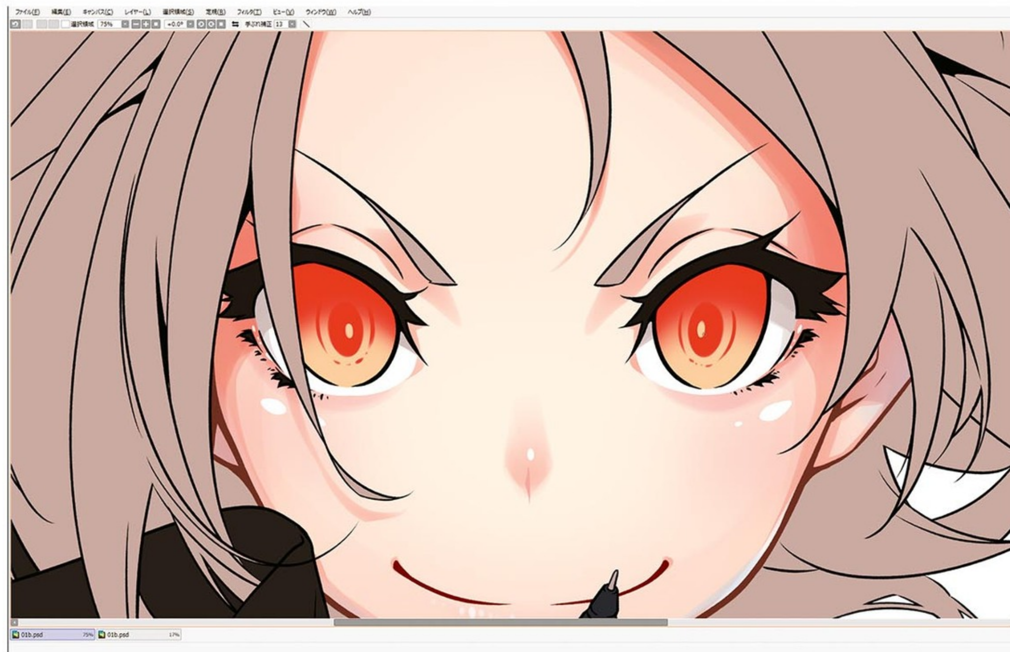
続いて下塗りです。瞳や肌、髪の毛など、同一色で塗りつぶすところをどんどん処理していきます。細かいところですが、タブレットペンの軸周りの赤色や、服の袖の内側の影なども、忘れないように塗りつぶしていきます。そのあと、筆のブラシなどに持ち替えて、頬の光沢や影など、顔面の基本的な部分のお化粧をしていきます。

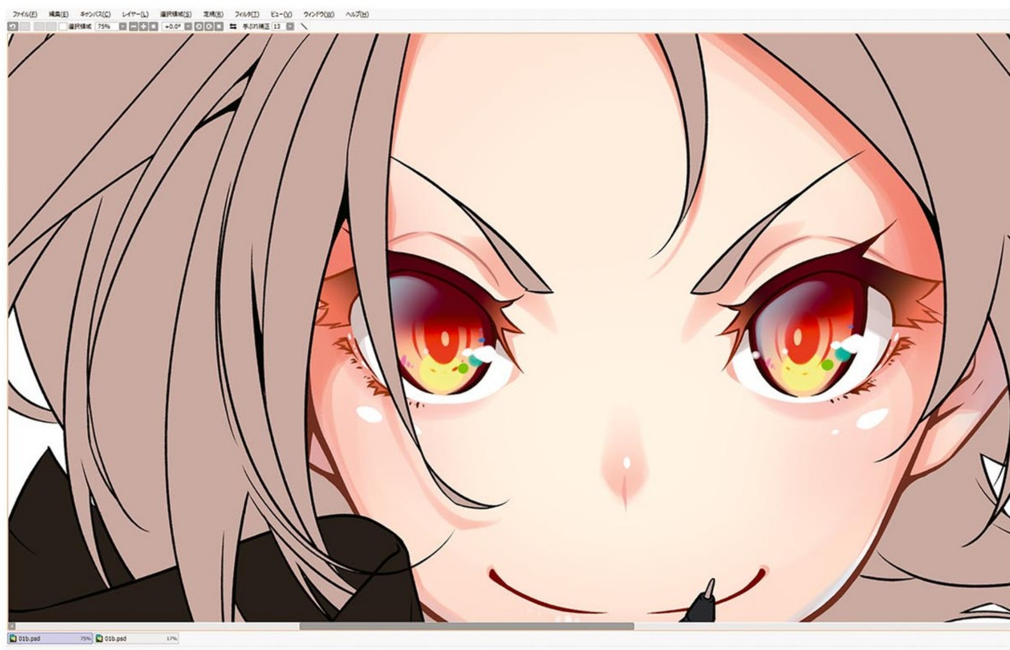


MAKING 02 STEP 6

目の描き込み

続いて最重要ポイントである目を仕上げます。基調色である赤で下塗りをし、こちら側をまっすぐに見据える瞳を描き込みます。そのあと、瞳の下側のハイライトに**空間の色である黄色を差して、その横に赤色の補色である緑色を入れて、目の情報量を増やします**。この処理で、かなりの具合、人物に魂が入ったような感じになると思います。



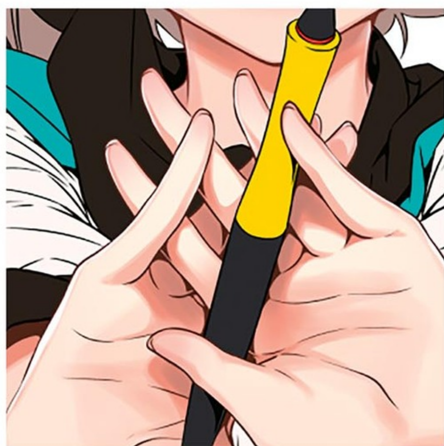


MAKING 02 STEP 7

質感のための描き込み

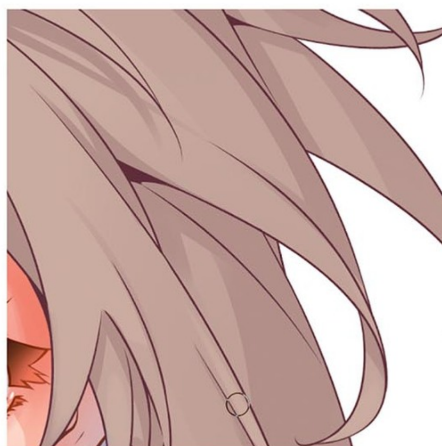


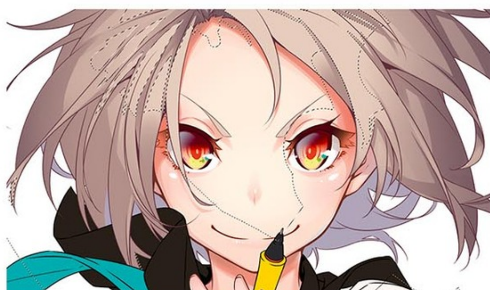


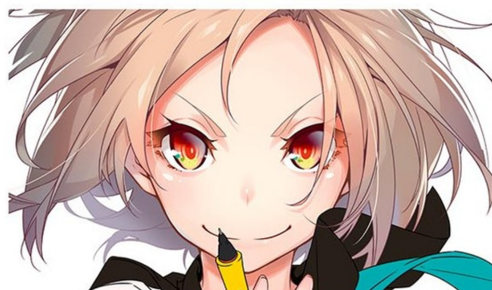




続いて細部の質感に関わる部分を塗っていきます。ラフでも少し描き込まれていた部分ですね。まず髪の毛の影を入れます。これはまたのちほど情報を追加するので、現段階では下作業という感じです。手のひらに影やしわを描き、厚みを出していきます。それから襟足の細かい髪の毛などを清書していきます。跳ねている部分を描いたら、改めてその影にあたる部分も塗っていきます。



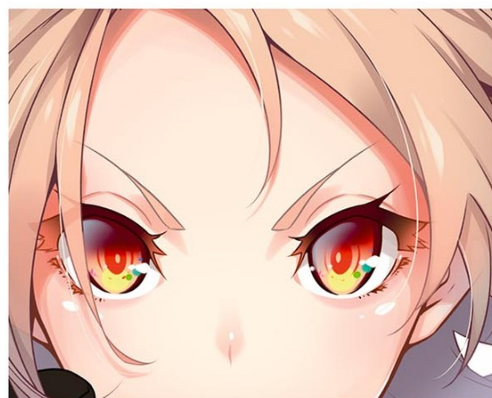






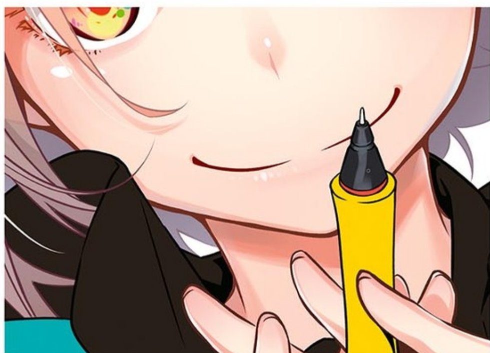


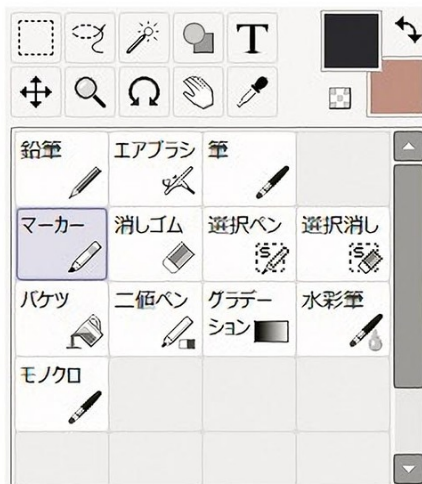
引き続き質感の作業ですが、今度は影をつけるというよりもライティングの作業です。髪の毛の基調色が少し沈んだ色味になっていますので、**顔面を中心に色域選択し、別レイヤーで周辺の濃い部分をさらに濃くして奥行き感を出していきます**。ぐぐっと顔色がよくなりました。さらに光を当ててある状態で髪のハイライトを調整していきます。髪の端っこに当たる光などもその一部ですが、顔面に垂れている反射した細い髪の毛なども重要なニュアンスになってきます。



MAKING 02 STEP 8

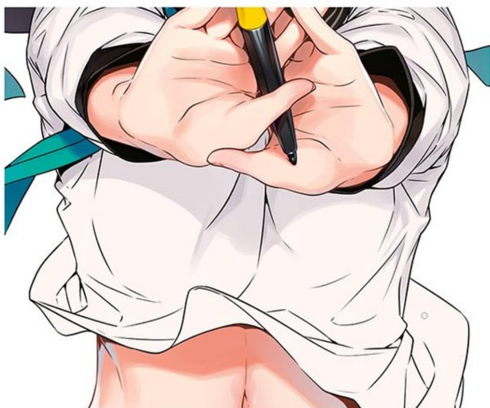
ディテールの掘り下げ











質感の掘り下げの続きという側面もありますが、ペンなどのパーツ部分の情報を追加していくステップです。まずタブレットペンを細かく描いていきます。ペン先、軸、柄の周りの線や反射を追加し、特に黒い部分の光沢をしっかりつけていきます。それから服のしわ周辺の薄い影を足してリアルさを出します。そこから手の下の部位、シャツやお腹のあたりの影、肉感を描き込みます。肌以外のディテールはマーカーで塗ることがほとんどです。**マーカーだと筆圧の影響を受けやすいので、結果として情報量が増えます**。

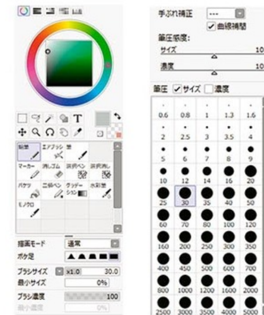
人物完成



MAKING 02 STEP 10

エフェクトの追加

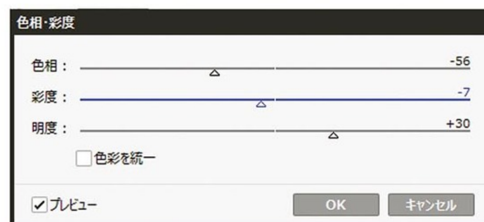








人物が描き終わったところで、オーラ的なもの、エネルギッシュなイメージを持たせるためにつけたいと言っていたインクの飛沫を描いていきます。**マンガで言うところの集中線の意味を持たせたい**と考えています。ということでけっこう切れ味が鋭い見た目にしていきます。ここではまず黒っぽい色味で飛沫の下地を取り、その上により明るい灰色を乗せて形にしていきます。ここではバランスの調整を取るためにイラストを反転させて塗っていますね。最終的に色相・彩度調整の機能を使って色味を調整し、最終的に飛沫の色味は白にすることにしました（現段階では背景に白を敷いているので、外側の飛沫については見やすいように薄青色になっています）。



MAKING 02 STEP 11

加工と仕上げ

黄色い背景に切り替えて、ほぼほぼイラストの完成も見えてきました。最後に色調などの調整を行い、一番しっくりくる見た目に近づけていきます。





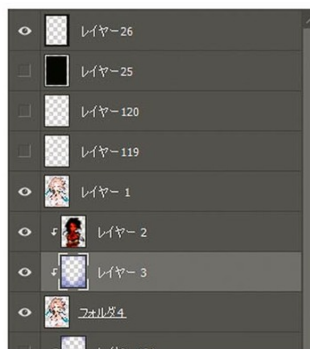
グラデーションツールを使って、シャツの影の色に対して色調補正をします。**真ん中に近いほど暖色にして、遠いほど寒色にする**という操作をしています。これによって、絵の奥行き感を深めることができます。調整後は右図、ぱっと見ではあまり分からないかもしれませんね。

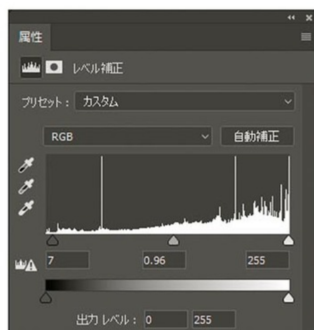




逆光フィルターを全体にかけて、人物の顔面周辺を中心にもう一度ライティングしていきます。僕のやり方だと**何回かに分けて同じような目的の加工をする**ことが多いです。逆光の具合についてはプレビューに見えているような感じでかけています。これも前に押し出している手を強調し、奥行きを出すためです。









乗算モードで調整レイヤーを追加。**中心に視線が集まるように、スカーフから下の手のひら周辺に少し暗い感じの青みを追加していきます**。このままだとちょっと青すぎるので、その上からソフトライトモードで光を足し、レベル補正レイヤーで図のような感じに補正。少し鮮やかさが足りないように思われたので、色相・彩度モードの調整レイヤーを追加。若干彩度を上げてみています。

上段右にあるレイヤー２でやっているのは**グロー効果**です。これを使うと光彩の拡散ができ、光源が近いということを表現できたり、絵を少し柔らかくすることができます。アニメでよく使われる技法です。これらのエフェクトで、絵の中にコントラストを作っていきます。



完成



まとめ

いざ完成してみての今回のカバーイラストのポイントを解説します。

まずは単純に第一章で説明した様々な心得が実際に使われている実例であるということですね。もしあまりそういう風に感じられなかったという人がいましたら、これから詳しく説明しますが、ぜひ改めて「実例なんだ」という観点からこのメイキングだったり、第一章の心得だったりを見直してみてください。

僕の作り方は何から始まるかというと「テーマカラーを決める」というところから始まります。そうしたときに今回のイラストのテーマカラーは何でしょうか？　最終形を見ていただければ、さすがに一目瞭然だと思うのですが**「黄色」推し**です。背景が真っ黄色だから分かりますよね。黄色にした理由は、これが前向きさや元気を象徴する色味だったからです。

もちろん、作っている最中は背景が黄色い状態を維持したまま描いていたわけではないので、背景なんてあとづけじゃないか、と思った人ももしかしたらいるかもしれません。一番最初に作ったラフも白黒なので、色味のテーマというものはそこまで分かりやすくなかったかもしれない。でも、実は**最初からこの色味、この形を目指していた**んです。

たとえば力強さを感じさせる目ということで瞳に赤色をあしらっていますが、実は下側には黄色が入っています。というように**黄色が入っているのは単純に中間色だからというわけではなく、それが一番重要なテーマだったから**でもあったんですね。だから黄色を赤と緑でサンドイッチするような感じになっている。

そうしてみるともう一つ黄色いものがありますよね。タブレットペンです。ペン先や柄の後ろ側は黒いんですが、グリップのあたりは黄色ですよね。これも**ペンが重要なモチーフなんだというシグナル**ですね。もしも全部が黒かったりすると、重要であるという風に全く見られなくなるんです。



このペンの黄色味を目立たせるために実はスカーフを巻いています。**スカーフの青色は、ペンの黄色を際立たせるための配色**なんです。そしてそれを取り囲む制服の色味などは、黒と白を中心に、ほとんど注意を引きつけないようなものであることを狙って設定しています。女子高生という設定はありますが、それ自体よりも重要なのは「才能」「食う」「イラスト」といったキーワードから想像されるものなので、制服は重要ではない、着ていればそれで十分である、と判断しました。

それから髪の毛も脱色されたような色合いで自然ではありますが、もしたとえばこのキャラクターが超能力者でバトルもので……とかいうことがあれば、もっと特徴的な色味にして際立たせたかもしれません。でも、それも必要のないことなので、邪魔にならない程度の色合いに落としてあります。

第一章でも述べた通り、絵で重要なのはアイキャッ

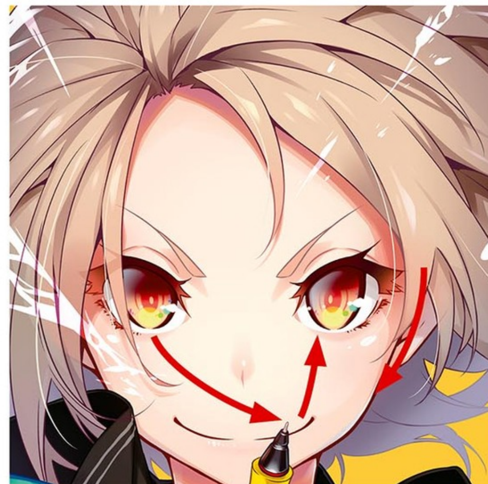
チを意識すること。アイキャッチを重視するというのは、どう描くと何が強調されるのか、ということを理解することと同時に、自分は何を重視して描こうとするのかを自覚することです。ということで**描こうとするものの優先順位をしっかりと持つ必要がある**のですが、そう考えると制服や髪の毛というものはあくまでも二次的なものに収まりました。重要なのは目と手、そしてペンになります。

視線を閉じ込める

途中、色調補正の工程を説明しているときに、スカーフより下に深い青色を置いて、中心にある手のひらやペンが明るく（その周囲が暗く）見えるように演出したのを覚えていますでしょうか。そのあと、他の調整レイヤーで細かくいじっていくので、あまり明確には完成画に残ってきませんが、僕が作画をする上での戦略は端的に言えばああいうものです。

さて、重要なものが目・手・ペンだと言ったとき、今回のイラストはどうなっているでしょうか。今述べたような加工のおかげで、いくつか明らかなアイキャッチが設定されているものと僕は考えています。相対的な情報量が少ないシャツの肩口とかあばらのあたりに最初に目が行くことは少ないと思われます。どこに行くかと言えばやはり中心軸で、それもこちらをしっかりと見つめている目か、同様にこちらに強く突き出されていて存在感のある手か、といったところではないでしょうか。

ところで今回の手の形は意外と複雑なものになっていると思います。ただ両手を広げているのではなくて、それを重ねて絡みつかせているので、単に手にしわや影があるという以上の情報量がありますね。ぱっと見たときの印象で手に視線が行ったあと、細かく描かれた順路に沿って手を眺めていると、**実はペンに視線が誘導される**ようになっています。たとえば右手の親指が一番下にありますが、これを指先のほうへの流れとして見ていると、次は反対の手の親指の付け根のしわにぶつかり視線が移動します。左手親指を伝っていくと、今度は右手小指にぶつかり、小指の先へと視線を伝っていくと、その先にはタブレットペンの先端があるんです。



しかもそれで終わりではなくて、そのペン先の示す方向を見ていくと今度は左目があるわけです。目をじっくり眺めていくと、そこで少しぐるぐると視線が動くことになるんですが、たとえばまつ毛の外へ視線が行こうとすると、もみあげのあたりの髪の毛にぶつかって、顔の輪郭に従って誘導されるんですよね。それでまたペンに戻ってきたりもするし、反対側の目に行ったりもするかもしれない。けれども、顔のパーツにしろ、集中線の役割を持つ白い飛沫にしろ、全部この絵の中心——ペンと目のところに誘導する役割を持っているので、いずれにせよここに帰ってきます。そうして**目が離せない状態**ができあがります。

さっきスカーフの青色はペンの黄色を目立たせるための配色だ、と言いました。しかし、青は黄色の補色なので、目立つ部分もあります。しっかり差し色として働かせるためには構図的な配置も大事で、実はこの絵でもそのようになっています。

どういうことかというと、このスカーフの形ですね。スカーフに目が取られたとして、それをじーっと追っていくと、たとえば右側のスカーフの先端も、左側のスカーフの先端も、ぐるっと弧を描きながら、最後は実は両方ともペン先の方向へ向かってはためいているんです。ということで、どこから見ても絶対に見せたいところへ行ってもらうぞ、というような絵になっているんです。**こういう風に色んなところから見ても、なんやかんやで目がイラストの中に留まるようになっている、そういう仕組みの堅固さを僕は「安定性」と呼んでいます**。

コントラポスト法の応用

メイキング中に、第一章では述べていない技法を使っているということを少し仄(ほの)めかしました。ここでそれを解説したいと思います。何をやったかというと、コントラポスト法の応用をしています。今述べた視線を閉じ込める話もけっこうこれと関係しています。

コントラポストとは、もとは重心を片足にかけて立っている人を描いた視覚芸術作品を示す用語で、古代ギリシア時代の彫刻家に由来されているとも言われ、かなり発想としては歴史が深いものです。

僕なりの解釈をしますと、**人体を描くときにななめの線が交互にくるとバランスがよくなる**、というのがこの技法の効果です。

たとえば、棒立ちの人物というのは特に魅力的でないですよね。何の印象もないというか。それに対して、首が右に傾いていて、その反対の肩が上がっていて、その反対の腰が上がっている――つまり**片足に体重がかかったときに生じる独特の歪み**があるわけですが、こういう姿を見ると「あ、ポージングしているな」と思いませんか？　僕は思います。そしてその姿こそがしばしば美しいと言われるものなんです。二次元のキャラクターだけでなく、モデル立ちというものがあるように、現実のファッションモデルのポージングなどもそういったものですね。

さて、今回の僕のイラストの場合、下半身は描いていない上、非常にシンメトリー的な、少女を正面から捉えた構図を描いているものですから、コントラポストも何もないだろう、と思われるかもしれません。……しかし**実は細かくコントラポストになっている**んですよ。

その一つはまず制服のセーラーカラー。肩はだいたい平行になっていると言わざるを得ませんが、そこにくっついているカラーは見事に左のほうが上がってますよね。それからその下にあるスカーフ。これも左が上がって右が下がるという明確な構図を持っていますね。



さてそこからぐぐっと視線を下げてみましょう。すると服がめくれておへそがちょっと見えてますよね。この服のめくれ方がスカーフに対して反対の斜線を作っています。ここにコントラポストのスタートがあるんです。

たとえばですけど僕はアイキャッチをいくつか設定しているわけですが、このめくれたおへそなんかにうっかり目が行ってしまう人はいると思うんですよ。ぐぐっと印象を弱めていますが、肌の露出ではあるわけですし。そうなったときにその人がおへその周辺を見ていると自然に服のしわに沿って視線が移動

せざるを得ないはずなんですよ。ここでは右上方向ですね。そうするとコントラポストが作る流れに従って、次は左上に折り曲がって進み、すぐに手にぶつかるんですよね。手まで行ってくれればしめたもので、もう少しじっくりと絵を見てもらえる期待が高まります。



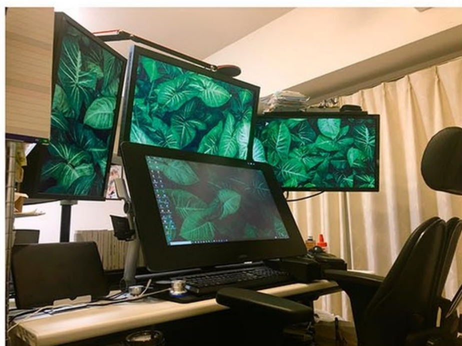
となると、カラーとスカーフが平行になっているからこれはコントラポストではないのでは？　ということを考える人も出てくると思います。これは細かく見てもらえれば分かるんですが、たとえば左上のカラーは右肩左肩で比べると左上がりですが、カラーのはためき方は実は右上を向いていたりするんですよ。こんな感じで局所的にコントラポストになるように意識もしています。

こういう**順路が至るところに仕込まれている**のが僕のイラストです。たとえば髪型も普通のよくあるものに見えるかもしれないですが、実は毛先とかに注目するとなかなか外には出ていきにくくなっているんですよね。それから上から重なっているインクの飛沫が常に中心に意識を向けさせる。

ということで、第一章で解説した内容とともに、コントラポストについても意識してみたらいいかもしれません。僕がこの本で述べたこととは関係なく、直感的に「いい絵だな」「綺麗だな」と思う絵を分析してみると、僕が紹介した方法論を発見できることがかなりあると思います。こういう視点で世の中にある絵を見てみると、楽しいし、学びが増えますよ。

COLUMN

ニリツの制作環境









ニリツの制作環境（と事務所の様子）はこんな感じです。四面で、かなりモニター多めという感じになっていますが、これでそれぞれ実作業、全体像確認、それから資料の確認や YouTube の視聴、人と話すときのチャットツールの表示、などという感じで使い分けています。一番手前の画面は液晶ペンタブレットの **Cintiq 27QHD** です。これを導入する前は三面モニターでやっていました。

使用しているのは複数モニター使用に特化した株取引用の BTO Windows デスクトップで、OS は Windows10 です。イラスト制作に使うソフトウェアは **SAI 2** と **Photoshop CC** で、今回の本でも Photoshop が大活躍ですね。他のデバイスとしては、トラックボールなどのオーソドックスなもの以外に、PowerMate（ツマミ型のデバイス）とフットペダルを使っています。他の人が使っていないので、よく珍しいという感想を受けますね。これによく使う機能をアサインしています。たとえば画面の拡大縮小などはフットペダルでできるようにしておくと、手は絵を描くことだけに集中できます。

それから資料としてモニター背面や事務所の様子もパシャリ。モニター背面には自分がイラスト担当した作品を並べて置いてあります。お客さんが来るときにはこんな感じの打ち合わせスペースに通して、膝を突き合わせて話し合いをします。本棚には普段から参照する資料が色々とぎっしり。それから制作資料として日本刀の模造刀が置いてあったりなども……。

第3章
ニリツの歩み

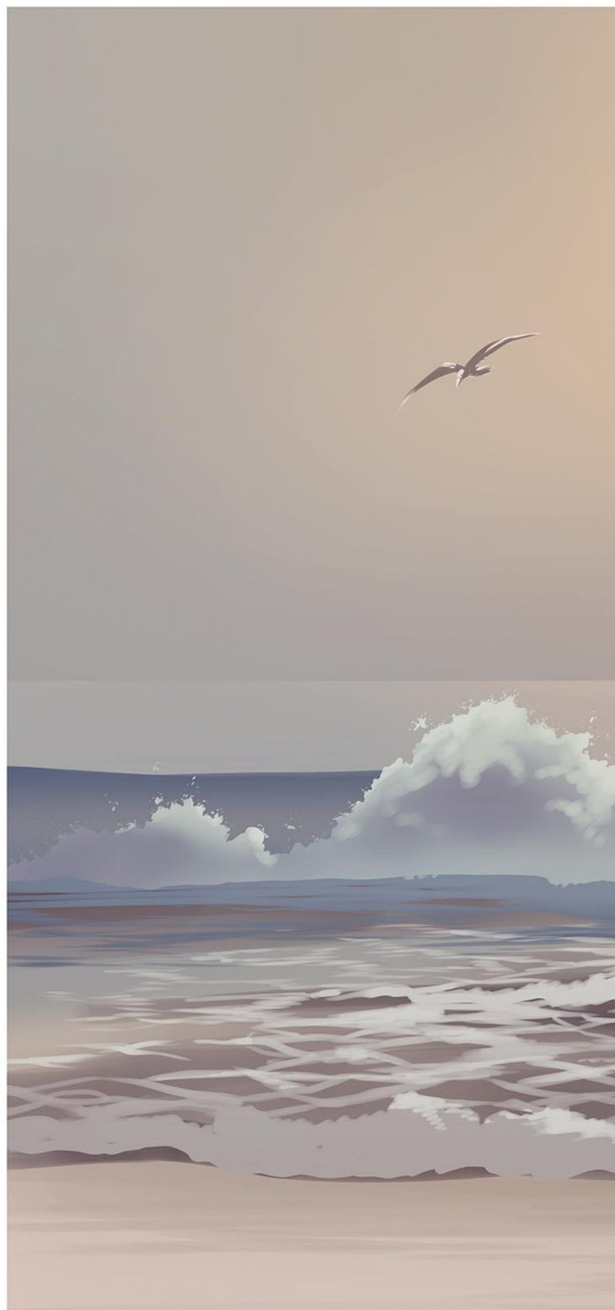
STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS
FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.
PRESENTED BY NILITSU

前置き

この章では具体例として自分の歩みについて語ってみたいと思います。読み物みたいなものですから、リラックスして読んでいただければと思います。お前の昔語りとか興味ねーからとおっしゃる方は、僕の過去作品のイラストをいくつか掲載しましたので、そちらをお楽しみください。また、**さっさとライトノベルの仕事実例見せろや、って方は第３章を飛ばして第４章に飛んじゃってくれても大丈夫**。でも、何かの参考になるかもしれないから、思い出したら読んでみてもらえると嬉しいですね。

これは個人的な意見ですが、子供の頃から一つのことをずっとやってきましたっていうのは才能みたいなものだと思います。ただ、何度も言っている通りですが、それを引き合いに出すと「才能信仰」が出てきて思考停止しちゃうんですよね。イラストの専門学校に入ってみたら、隣の子は 10 歳の頃から雑誌に投稿をしていた、とか。自分が何もしていなかったとしたら、その子と自分の間には８年分くらいの差が横たわってしまう。もしこの子と競争しようと思ったら、**向こう８年間くらい相手の 1.5 倍くらいの努力をしなければいけない**。実際問題そういうことが必要だったりするわけですが、８年と思ってやろうとすると心が挫けそうになりますね。

でも大丈夫。私もそれなりに努力していますが、あくまでも「**あとから巻き返した派**」です。しかもまだ巻き返し途中とも言えます。だから以下では、私がいかにちゃらんぽらんなやつだったか。色んなことに手を出してきたか。つまり、**どれくらい平凡なやつだったか**、っていうことを趣旨として書いていきたいと思います。







クラスの頭が悪いほうのグループのやつ



僕は神奈川に生まれ神奈川で育ちました。男子と女子でけっこう傾向が分かれると思うんですが、男子にありがちな、ドラゴンボールごっこをしたり「この石を学校から家まで蹴って帰るー」とか言って一日中おふざけをしていたのが僕です。

イラストレーターになるくらいの人だと、もう物心ついた頃から画材を手にしてしゃにむにお絵描きをしているように思われるかもしれませんね。なるほど確かに、僕も幼稚園の頃からクレヨン片手に絵を描いていましたよ。やった！　才能あるイラストレーターの条件を一つ満たした！

……って、んなわけありますか。そんなことは保育園とか幼稚園でほぼ全ての日本国民が体験しているであろうことです。

いや、確かにね。一瞬、小学４年生のときに、マンガ・イラストクラブっていうところに入ったんですよ。でも子供は大半がマンガとかアニメを見て育ちますから、他のものが気に入らなかったからなんとなく引き寄せられちゃう。そんな消極的な選択でした。一応、ノートのはしっこに描くような棒人間のパラパラマンガみたいなものは描きましたけどね。

その程度のものですから、**翌年には辞めていました**。より本格的な美術部とかに入ったと思うでしょう？　陸上部に入りました。これまた特別な理由がない。入ってみてマンガ・イラストクラブがあんまりピンとこなかったから、次は別なものに入ってみただけです。やっぱね、マンガは読むものイラストは見るもの、だったんですよ。だからといって、別に運動が得意だったわけでもありませんでしたけどね。**こんなやつが将来イラストレーターとして食っていけたりするわけですよ**。どうですかみなさん、夢があるでしょう（実際にあるのはつらい現実だけどね）。

色々な遊び

自分がいかに普通だったかを示すために、普通にやっていた遊びについて紹介します。まず、友達とチョコレート菓子の箱を改造して、ロボットを作ったりしていました。その頃、変形ロボットみたいなおもちゃが流行っていたんです。しかし、ほしいからといってすぐに買ってもらえるはずもありません。そういうことで自作しました。あるでしょ？　なんか牛乳のパックを使った工作とか。そういう感じです。

ただちょっと珍しいことに、近所に住んでいた友達のお父さんが少しプラモデルが得意だったんですよ。その人と一緒に遊ぶときに、ちょっと本格的なことをしたっていうのはあります。SD ガンダムのパーツを改造して、切り離したパーツを接着剤を使って新しくつけてみたり、溶かしたプラ板を装着させてみたり。この伏線を拾って、将来僕がモデラーの仕事とかをやったら、この経験も無駄ではなかったということになりますね。

工作少年っぽいことで言えば、ミニ四駆をちょっとやっていました。これ、当時のブームだったんですよ。マンガ『ダッシュ！四駆郎』が流行っていた頃でもあります。ちょうど家の近くに小さなプラモ屋さんができたりして、そこにコースが置いてあったので、日曜にはレースを楽しむことができたんです。僕のお小遣いは月 500 円だったので、ミニ四駆への投資には限界があったんですが、うっかり友達のお父さんがハマってしまったりするとすごかったですね。単に高いパーツを買うだけでは飽き足らず、自分でモーターのコイルを巻き直したりしていました。たまに失敗してブスブス焦がしたりしていましたけど、やりすぎですね。

僕の子供時代はとても微妙な時代でした。時代の雰囲気として、アニメだとかマンガだとかがあんまりおおっぴらな趣味としてはどうなの、っていう感じだったんですよ。さっき言っていたクラブになじめなかったのも、振り返ってみるとそういう雰囲気のせいだったかもしれない。家庭で制限されていたっていうことはなかったんですけどね。

代わりにゲームはけっこうさせてもらいました。ファミコンだと『ロックマン３』とか『たけしの挑戦状』、『トランスフォーマー　コンボイの謎』とかね。いかん、年齢がばれるな……。そうそう、スーパーファミコンでは『ストリートファイターⅡ』に非常にハマりました。上に兄がいるんですが、日曜日の早朝、親がまだ寝ているうちに起きて、一緒によく遊びました。『ストリートファイターⅡ』で格闘ゲームブームが起きたので、このジャンルのゲームが一気に増えましたね。僕もそれを目当てにゲームセンターにちょいちょい行き出したのを思い出します。

あと、近所にあった謎の釣り堀に、アーケードゲームの筐体(きょうたい)が置いてありました。最近はあまり見ないかもしれないのですが、昔は駄菓子屋とかコンビニとか、よく分からないお店に謎に筐体が置いてあったりしたんですよ。ただその釣り堀はかなりカオスで、『ヴァンパイアセイヴァー』があったのは普通なのですが、よりにもよって『ストリートファイターⅡ' レインボー』が置いてあったんですよ。知ってます？　海賊版です。すぐに無限コンボが決まったり、誰が何の必殺技を出しても波動拳が一緒に出るんです。カオスですね。１プレイ 50 円で、子供にはありがたい値段設定でした。

勉強ですか？　してないですよ。それでも小学校の授業くらいですから、なんとなく悪くない点を取れたりしちゃってたので、自分からすすんで勉強はできなかったですね。



オタク文化との接触

こんなことを言ったら角が立つかもしれないですが、実はそんなに勉強では苦労しなかったんですよ。人並み以上の高望みをしなかったからというのはあるかもしれないんですが。それでも一応ということで、高校受験をするからということで塾に通ったんです。さてそこで勉強以外の運命的邂逅(かいこう)がありました。仲良くなった頭のいいクラスメイトが、なんとオタクだったんです。そこで『新世紀エヴァンゲリオン』（エヴァ）の録画を渡されました。**こうして私もオタク道に足を突っ込むことになりました**。

エヴァはすごかったですね。それまでアニメなんて『まんが日本昔ばなし』や『ドラえもん』といった児童向けのものくらいしか見たことがなかった自分にとって、この衝撃は言葉にできません。なんといってもGAINAXの作画が素晴らしい。アニメにはこんな映像が存在するんだと目を開かされました。第壱話にサキエルという名前の使徒——巨大な敵が登場するんですが、こいつがミサイルを握りつぶすカットがあって、これには度肝を抜かれました。なにこれ、カッコいい……。その後の心理的な演出を中心にした展開もかなりリアル中2には刺さりました。映画版も当然のように追いかけましたし、エヴァの謎について取り上げたいわゆる「謎本」を読み漁ったりもしました。

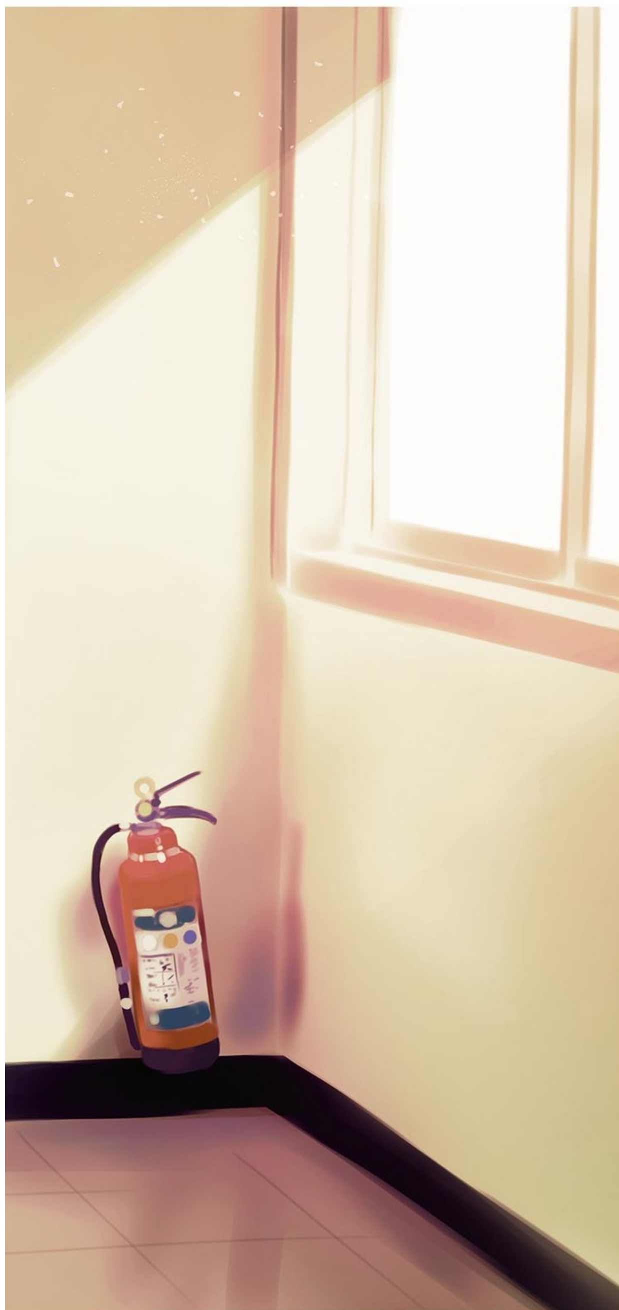
僕が初めてコミックマーケット（コミケ）に行ったのもエヴァがきっかけです。その友達が行くというのでついていっただけなんですけどね。僕も、エヴァを題材にギャグを描いた同人誌を買ったりしました。今でもプライベートで、ヒロインである綾波レイや惣流・アスカ・ラングレーを描くくらい、エヴァが僕の人生に与えた影響は大きいですね。多分、僕に限らずこの年代のオタクにとっては同じような感じではないでしょうか。他にも当時の人気アニメにどっぷりはまることになりました。たとえば『スレイヤーズ』シリーズや、『機動戦艦ナデシコ』などです。当時の大人気声優だった林原めぐみさんが出演している番組をずっと見ていたような気がします。

こういう話をすると「ニリツさんもやっぱりオタクだったんじゃん！　オタクのほうがイラストレーターになるのは有利なんだ」と思われるかもしれません。でも、**そうじゃないんだ**。そうじゃないっていう考え方を採り入れてほしい。

イラストレーターといっても色んなイラストレーターがいるし、絵に関わる仕事という点ではもっと広がりがある。にもかかわらず、僕が萌え絵のイラストレーターとして活動し、それについて学生に教えたりしているのは、そういうジャンルでイラストを描いていきたいと思う人たちがいるからっていうのと、確かに今このジャンルのほうが仕事をしやすいっていう状況があるということ、そして、**しっかりと方法論を学べば、自分の好き嫌いとは別のところで、仕事として絵を描いていけるという可能性が開ける**からなんです。







オタクをやめてバンドをやる

その証明というわけではないんだけど、**僕は、高校に入ったあとオタクをやめちゃいました**。だからアニメとかを見まくっていたわけでもないし、絵を描くなんてこともほとんどしなかった。正直、時代的にオタクっていうことにかなり厳しい雰囲気が漂ってもいた。じゃあ何をしたかっていうと、軽音部に入ったんです。何でかって？　**モテたかったんです**。

実際モテたかって？　モテませんでした。僕はドラム担当だったので、全然目立てなかったんですよ。しかも、女子ウケのいいビジュアル系バンドのコピーは他のグループがやっていて、僕らはすることができなかった。ひどいもんでした。

ただ、軽音部は楽しいから、３年間ずっと続けました。おかげで成績は下がる下がる。クラスに 31 人いるとしたら、自分の順位は 31 位。もう、しょっちゅう親を呼ばれてましたね。授業に出ないでドラムを叩いていたもんだから、当たり前です。ただ、成績のことは意に介さず、楽しい楽しいという気持ちでバンドをやり続けました。THE YELLOW MONKEY（イエモン）や Mr.Children、The Offspring が大好きで、とりわけイエモンが大好きでしたね。

授業に出ないでドラムを叩いていたわりに、そこまで上手いほうではなかった気がします。というよりも周りが上手かったというべきか。

振り返ってみると、結局、**目標や目的がなかったからそこまで伸びなかった**んだと思うんですよ。もしも別の目的を持っていたら、もっと早く上達したかもしれないし、もっと上手になっていたかもしれない。でも、モテるという目標が頓挫したので、あとは本当に楽しいという気持ちだけでいってしまった。400 曲くらいやったので、ちょっとした分量はこなしたんですよ。

美大受験という試練

そんな僕がちゃんとした目的のために頑張り始めたのは、大学受験で美大を受けようと思ったときが初めてかもしれない。ニリツさん、美大行ってるんじゃん、すでに本格的にやってるんじゃん、と思った諸君。**美大に入ればいいってもんじゃないんですよ**。その挫折についてはのちほど。

話を戻します。僕は高校３年生から美術予備校に通い始めました。美大に入るためですが、何で美大に入ろうとしたかというと、親がデザイナーだったので、自分もデザイナーになるものだろうと考えたからです。デザイナーになるためには美大に入らねば、ということですね。

受験してみたはいいですが、**現役のときは綺麗に受験校全てに落ちました**。ほら、簡単にはいかないでしょう。

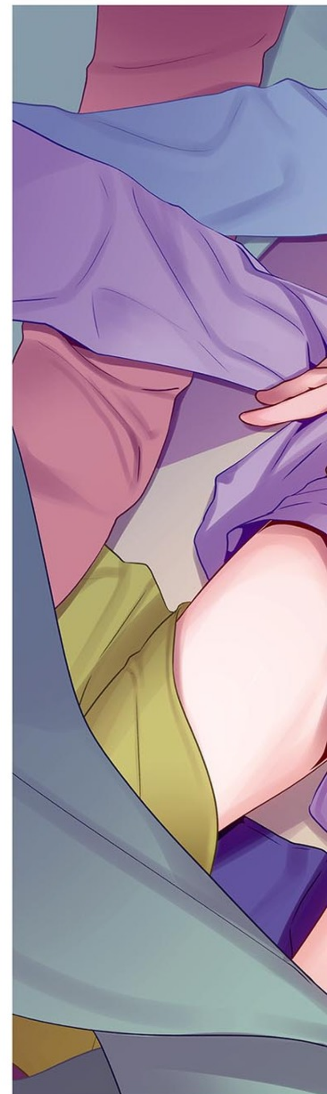
そもそも突然美大受験を志したものだから、能力が全然足りていないんですよ。**予備校に入った段階で、クラスメイトはみんな上手い。僕は最低ライン**で、まさに落ちこぼれでした。

「天才っていっぱいいるんだな……」
「それにひきかえ自分はなんて普通なんだろう」

そんな気持ちに打ちひしがれていたので、正直、受験生としてのやる気に欠けていました。作品の評価で、予備校のクラスメイトに勝つこともできなかった。不真面目だったから仕方なかったかもしれないんですが、予備校の講師にも１年間無視されてしまいました。つらかったな。その挙げ句、当然のように受験にも失敗してしまった。

ただ、まだ諦めたくないと思ったので、親に頼んで浪人することにしました。そして、僕は「**頭を使って絵を描く**」ということを始めました。これ、とても大事なので次に改めて解説しますね。

ともあれ、浪人時代は決して楽しいものではなかった。というか、つらかったです。友達もいないし、講師からも疎まれているし、孤独でした。だから、何もかもが嫌だった。絵を描くことすらつらかったんで、そりゃあ厳しいです。あまりにもつらくて、サボって海に行ったり、音楽活動に逃避したりしたこともありました。ただ、結局は大学に受からなければこの地獄から抜け出せないので、頑張るしかありません。





頭を使って絵を描く

さっき言ったことの解説をします。僕は予備校での経験から、自分は絵が上手くないこと、絵には向いていないということを痛感していました。しかし、**受験に必要なのは、言ってしまえば、卓越した画力やセンスなどではなく**、むしろ**それらの多くは、知識や戦略でカバーできる**ということに気づきつつありました。ということで、傾向と対策を立て、それを実行することに全力をそそぎました。

具体的には、**合格基準における現役生と浪人生の捉えられ方の違いを利用しました**。合格例を分析する中で、現役生は、荒削りだが勢いのある絵を描くことが多く、浪人生は技術がある反面おとなしめの絵を描くことが多いことに気づいたので、僕は、浪人生の技術を使って荒削りな中では目を引く、つまり**「上手い現役生」という自己演出**をして試験に臨みました。その結果、デッサンの課題などではほぼ満点を獲得できました。このような「**見る人のことを考えてものを作る**」という経験は、のちの人生にも大きな影響を与えましたね。

こうしたゲリラ戦略によって一浪時の美大受験はなんとか成功し、僕はいくつかの大学に合格しました。そして多摩美術大学の情報デザイン学科に入学しました。ポイントは、どの美大もメインの学科ではないところで合格しているということですね。花形の学科に合格するにはもう少し実力が必要だった。しかし僕としては、入ってしまえば「入ったもん勝ち」だと考えていました。**そのまま卒業できれば……**。

大学での挫折

入ったもん勝ちという考えは間違いでした。まるで予備校に入ったときに起きたようなことと同じことが起きたのです。つまり、周りの人はみんなすごくて、自分は全然実力が追いついていないという、あれです。ところが、一旦入ってしまうともう、合格のようにはっきりとした目標なんてないものだから、快調に落ちこぼれていきました。そして、途中で学費が払えなくなって休学してしまいました。半年休学してアルバイトをして学費を稼ぎましたが、結局大学５年目で中退することになります。どうです？ぜんぜん順調じゃないでしょう。

やめてどうしたかというと、クラスメイトに誘われて、ある PC ゲームのメーカーでデザイン関連のアルバイトを始めました。新作ゲームのウェブサイトを作りたい、というタイミングだったんです。**僕はデザイン案を６つくらい作って持っていった**のですが、**そうしたらこの提案の仕方を社長が気に入って、「うちにこない？」と言ってもらえました**。ということで、大学中退後はこの会社に就職しました。

入社時、一メーカーのデザイン業務だけでは時間が余るということで、高校時代に軽音部に所属していたことが買われてその会社が運営していた音響制作部に配属されることになりました。

音声周りのエンジニアリングだけではなく、声優さんと交渉したり現場の世話をしたりするなどの、ディレクション業務もやりました。意外とそういう仕事には相性がよかったようでした。高校時代にバンドをやっていたのが効いた、という感じですが、実際にはほとんどそれはきっかけみたいなものでしかなく、初めてやるような仕事ばかりでした。

音楽関連と言えば、これはメインの仕事というわけではないんですが、収録にきていた声優さんに誘われて、その人がボーカルのロックバンドでドラムを担当したり、そのバンドのアルバムの表紙イラストやジャケットデザインをまるっと担当したりもしました。ライブ活動にも精力的で、色々なところで演奏しました。おかしいですね、デザイナーとして就職したはずなのに、まさかステージパフォーマンスもすることになるだなんて……。

どんな仕事でも挑戦してみるというのはいいことだと思うんですが、必ずしもうまくいくとは限りませ



ん。就職してから３～４年ほどで、僕はこの会社を退職することになります。僕はボロボロになっていました。仕事がうまくいかなくなっていたんです。もともとお給料はあまりよくなく、会社の仕事だけでは食うに困るような感じでした。それで、絵を描くという副業を始めることになります。具体的には近い時期にコミケがあったので、まずは同人活動からという感じでした。年齢にすると、24 歳前後の頃。美大にこそ入りましたが、学んでいたのは主にデザインですから、ちゃんとした絵を描き始めたのはまさにこの頃が最初です。遅いでしょう。でも、**この頃始めた活動が今に続いている**んです。

イラストレーターとしての転機

ある日、ストレスのあまり会社で気絶した僕は、とうとう退職を決意します。思い返せば予備校時代のように、そして大学生の頃のように、ここでも社会人として私の実力は足りていなかったようにも思います。イラストレーターとして食っていける自信はありませんでしたが、やるしかなかったし、全く手応えがなかったわけでもありませんでした。わずかではありましたが、同人や商業での経験を蓄積し始めていたんです。

僕が初めて作った同人の作品は、CD-R にデータを焼いたデジタルイラスト集でした。全く売れませんでした。それどころか手に取ってもらえすらしなかった。作った枚数は 30 枚くらい。売れたのは２枚だけ。とてもショックでした。**せっかく頑張って描いたのに、見てすらもらえない**。こんなにつらい経験は初めてというくらいのことでした。

その経験をきっかけに、「とにかくたくさん手に取ってもらえるようにしたい」という明確な意識を持ちました。何をしたかというと、**ウェブサイトを頻繁に更新するようになりました**。より更新しやすいようにホームページをブログ化して、更新のしやすさや見てもらいやすさに気をつけるようにもしました。その結果、ネット上での認知度が高まり、自分の作品をしっかり告知できるようになりました。

当然、**更新の度に何かしら絵を掲載するものですから、イラスト制作の頻度も高まりました**。同人作品を頒布したからと言って、自分の絵のクオリティに満足していたということはないのですが、**数をこなしていくのはとても重要です**。特に自分の場合は、人に見せて評価されたいという気持ちがあったので、作品を公開するというのは、お金を稼ぐのと同じくらい重要なモチベーションでした。

自分の絵に自信がないから、絵をネット上に公開したくない。あるいは、クオリティに不安があるから一つの絵をじっくりと仕上げたい、と思って時間をかけすぎた挙げ句、結局絵を公開することができない。そういう人は少なくないのではないかと思います。確かにネット上には上手い人がひしめいていますから、**自分の絵が見劣りするようで恥ずかしいという気持ちは分かります**。しかし、**絵は絶対に公開したほうがいい**です。なぜなら、**反響がないところで活動を続けるのは難しい**からです。もちろんネガティブな反応があると落ち込んでしまう可能性もありますが、その悔しさをバネにして次の制作ができるかもしれない。最初の絵がけなされても、なにくそ、と思って次の絵を描いたら、前より上手くなったじゃんと思われる可能性は高いわけです。そうしたらしめたもの。上手くなっていくサイクルに入れます。もしくは、自分が想定していなかったような評価を受けることもあるかもしれない。そうしたら単純に嬉しいですよね。勢いをつけて次の制作に取り組むことができるでしょう。

やっぱり一番厳しいのは無視・無反応なんですよね。だからこそ、人に発見してもらう工夫がとても大事なものになります。**見てもらえる人数が増えるとステージが変わります**よ。同じ絵に対する反応でも、こんなに多彩なのか、という感じになります。それを採り入れて絵を描いていくことができるようになります。極端なことを言えば、ごく少数の人にしか見てもらえないときには、みんなが酷評しているような作品でも、多くの人が見るようになったらよいところを発見してもらえるかもしれない。逆もまた

然りなんですが、絵には色々な可能性があるということです。だというのに、誰にも見てもらえない状態にしたままだったら、絵が浮かばれませんよね。人に見せる努力も、とっても大切です。

人に見せる努力を心がけていった結果、認知度も広がり、ウェブサイト経由で商業の仕事も依頼をいただくようになりました。そして、**絵を人に見せる努力をするだけでなく、人に見せるための絵を描こう、という次の段階に発想が進む**ことになります。その具体的な考え方については、第１章で説明してあるので、ぜひじっくり読んでくださいね。

会社を退職したあとのニリツは、なし崩しにイラストレーターとして独り立ちすることになりました。しかし、今述べたようなことをコツコツ続けていくことで、企画もののイラストや雑誌のピンナップ、TCG のカードイラスト、アニメのエンドカード、書籍のカバーイラストや挿絵など、様々な仕事を体験させていただくことになりました。そして、それは今に至るまで続いています。それまでの活動に加え、仕事が仕事を呼んでくれたという側面があります。**いつ始めるかよりも、どれくらい続けられるかが大事**だということです。

ところで、どの仕事も大本は「イラスト」ですが、世に出る形が違います。だから、それぞれの形に合わせて考え方を少し変えていく必要があります。その考え方の一例として、第４章では、ライトノベルの実例をもとに、仕事の流れとともにイラスト制作を解説していこうと思います。**一つのケーススタディとして参考にしていただき、他の案件にも応用する**方法を考えていただければ僕としてはとっても嬉しいです。





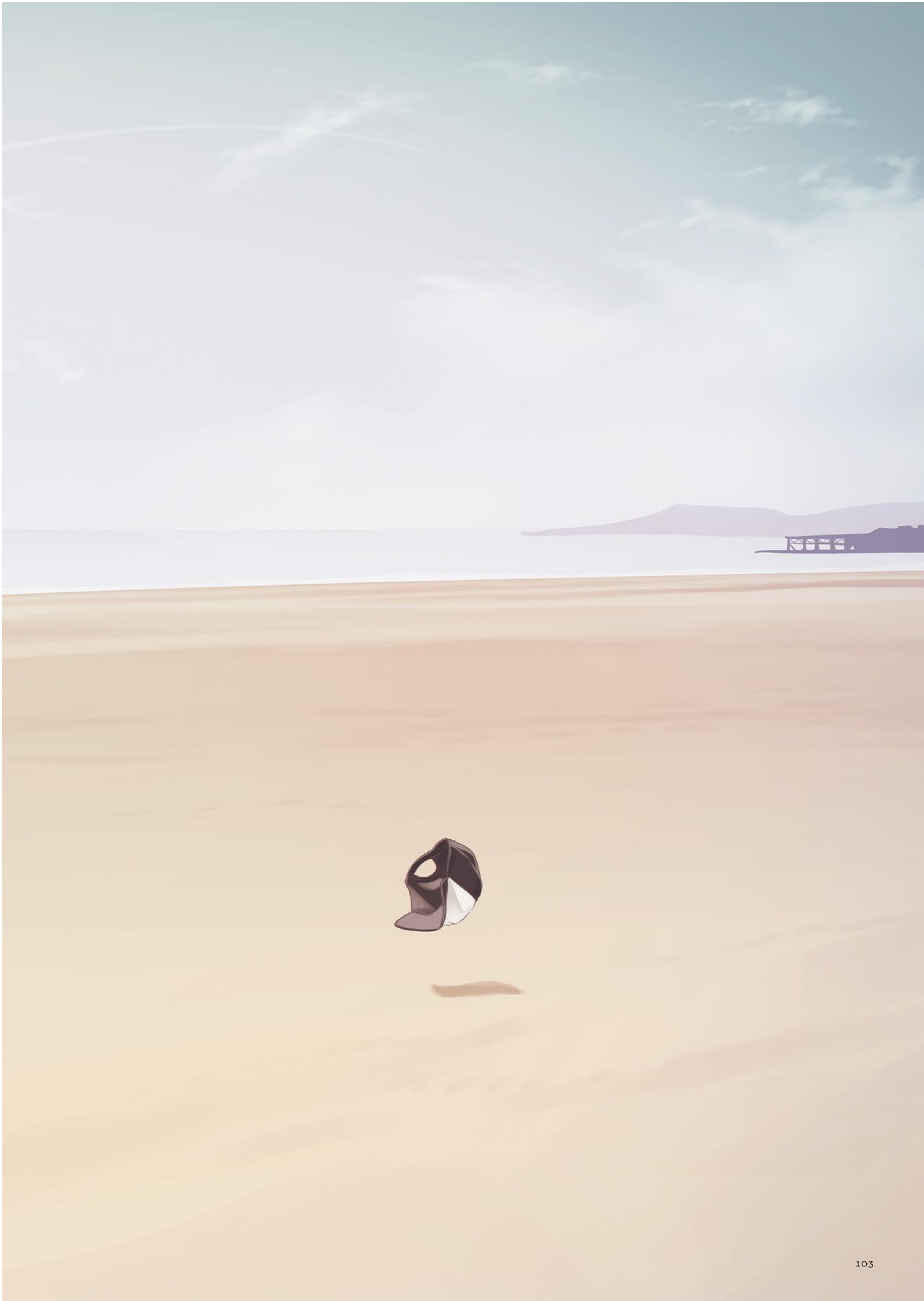















STRATEGIES OF
MOE-ILLUSTRATIONS
FOR WORKING CREATIVELY
WITHOUT TALENT.
PRESENTED BY
NILITSU
第4章
ライトノベルの
実務

発注

メールでの依頼
いつものごとくですが、メールで仕事の依頼をもらいました。今回はたまたま別件で仕事をしていたKADOKAWAの編集者からの、**仲介**という形で依頼を受けました。

> お世話になっております。
> KADOKAWA　◯◯編集部、◯◯と申します。
> 同僚の◯◯からの紹介でご連絡させていただきました。
>
> この度ニリツ先生に、第23回電撃小説大賞で金賞を受賞した作品、『賭博師は祈らない』の刊行に際しまして、イラストの担当をご依頼さしあげたく存じます。
>
> 作品の詳しい内容につきましては、別途原稿データなどをご用意いたしますので、そちらをご参照いただければ幸いです。

※メール文面は今回の企画のために再現したものであり、実物の転用ではありません。

メールの内容とか、納期、費用感とか、あとは自分がやりたいかどうか、自分がやれるかどうかを総合的に判断して受けるかどうかを決定します。

ライトノベルの仕事はイラストレーターの仕事としては花形ですし、**自分の仕事の幅を広げるため**にもぜひやりたいと思っていたので、喜んでお受けしました。

今回の『賭博師は祈らない』は、2016年10月に受賞が発表された作品で、だいたい翌月くらいにご連絡をいただいたかなという記憶です。

本の刊行が2017年3月10日でしたので、発売の1ヶ月くらい前が全体的な締切になります。カバーイラストなどのメインどころは、もっと締切が早い感じになります。11月くらいから打ち合わせを始めましたので、**本に関わる実作業はだいたい2ヶ月くらい**ということになりますでしょうか。

ライトノベルの仕事で具体的に何をするのか
ライトノベルの仕事を依頼されて、勢い勇んで「いざやるぞ！」となったとして、では何をやればいいのでしょうか？

担当編集者から発注されるので、案件だったりレーベルだったり出版社だったりによってまちまちな部分はありますが、絵を1枚描いて終わり、ということはほとんどありません。絵を描くにしたって、新作の担当をさせていただく場合、元の絵がない=元の絵を作り出さなければならないということで、キャラクターデザインの作業なども発生します。

そこで改めてライトノベルの仕事でやりそうな内容について確認してみましょう。ライトノベルの文庫を参照したり想像したりしながら見てみてください。

0、キャラクターデザイン
1、カバーイラスト
2、口絵イラスト（カラー挿絵）
3、作中イラスト（モノクロ挿絵）
4、巻末イラスト（コメントつき）
5、ワンポイント素材
6、広告用イラスト

ざっと列挙してみるとこんな感じになりますね。新人賞などの受賞作だったり、アニメ化などのメディアミックスが絡んでいたりなど、別の要素が絡んでいると仕事が増える傾向にあります。



DESIG
SMO
ARE
PLEAS
.S.
ARINES
1974
HONOLULU
63989
BICYCLE TAG

スケジュールや内容の指定

こんな感じになっています。

【文庫】
●表１カバー用と、表４用ワンポイント素材
それぞれ１枚
〆切：１月 15 日

【表１詳細】
ヒロイン（リーラ）のイラスト。
服装の基本イメージは
・白のワンピース
・腰の回りにリボンがついている
というもの。
ここにさらに鎖をつけてほしい。
いっそのこと首輪をはめている絵で、そこに
鎖がついているというものでも OK。
あとは邪魔にならなければトランプやダイス
なども置いてみたい。

【表４詳細】
（案１）積んであるコインとサイコロ
（案２）コイン１枚のみ

●口絵　三つ折り
２枚（表裏）
〆切：１月 20 日～ 25 日

【表】
キャラ紹介（４名）
ラザルス、リーラ、ジャック、キース

【裏】
リーラの裸イラスト

●作中イラスト（モノクロ）
10 枚
（間に合わない場合は２枚カット OK）
〆切：１月 25 日～２月初旬

作中イラストの指定箇所については、のちほど改めてお送りいたします。

【その他１】
●「電撃の缶詰」扉（縦 120 ミリ×横 93 ミリ）
１点
〆切：１月末
・提出してもらっていたイラストのボツ案を流用して着彩してもらったりしても大丈夫です。

【その他２】
●サイト掲載告知用イラスト（エロ強め）
２点
Ａ：ベッドの上
〆切：２月１日～５日

Ｂ：コスプレ
〆切：２月末～３月初旬

※文面は今回の企画のために再現したものであり、実物の転用ではありません。
※「ジャック」とはジョン・ブロートンの企画段階での名前です。

今回を具体例にするとこんな感じです。実際に並べてみると「あったあった！」という感じだと思いますが、１冊の本の仕事といえどもけっこう色々広がりがある感じではないでしょうか。

表１はカバーイラストのことですから、**作品の顔となる重要なイラスト**です。第１巻ということもあり、作品の魅力を打ち出すために、ヒロインを前面にして、特徴的な部分を強調することが求められています。

また表４などに用いられることが多いワンポイント素材などもイラストレーターが準備します。どこか別の素材集を転用していたりするわけではないんです。

口絵には色々なパターンがありますが、表裏で２枚のものもあれば、４ページ分あってうち１枚は見開きイラストでの発注ということもありますね。今回は中でもピンナップとしても扱われるような、三つ折りの大判イラストになります。ページに対して３倍のものが表裏で２枚ということになりますから、けっこう大変ですね。１枚のイラストとしても情報量が必要になってきますが、今回はキャラ紹介がメインなので比較的やりやすそうです。

ちなみに実際にはさらに扉のカラーイラストや、カバーにつく帯の袖に載せるリーラのミニキャライラストなども描いています。途中で発注が増えることもあるわけですね。

それから地味に量があるのが作中イラスト。今回は10枚の発注です。場面は編集者からの指定に合わせますが、しっかりと作品を読み込んでおく必要がありますし、これだけあるとシーンも多様ですから、**色々な場面を描き分けられるだけの地力が求められます**。２枚カットしても OK という指定がありますが、リスク管理として事前になくす選択肢も提示してもらっているという感じです。

今回の企画ではさらに２種類ほど広告イラストの発注がありました。

一つは「電撃の缶詰」という、文庫に折り込んである広告チラシです。電撃文庫の最新情報や作家さんのコラムなどが載っています。電撃文庫を読んだことのある人には馴染みがあるのではないでしょうか。広告チラシ用のイラストも基本的には新たに用意する必要があります。今回はキャラクターデザインの過程で色々作った素材から完成画を作る方向で考えました。

それからウェブサイト用の広告イラストです。一般の新刊だとカバーイラストを広告に流用することも珍しくないのですが、本作は電撃大賞の金賞受賞作ということもあり、ウェブ宣伝にも力が入っています。ということでウェブ宣伝用にもイラストの描き下ろしが入りました。より強く人目を引くために、エロス要素を強めに発注されているということ自体にも注目ですね。

原稿読み

原稿をもらう前に担当編集者と打ち合わせを持つケースが多いと思いますが、今回は実際に対面する前にある程度キャラクターデザインの作業などをするということで、先に原稿をもらいました。そして**一通り読み込ませていただいた上でキャラクターや世界観の雰囲気をイメージします**。

＜ニリツが第１巻の原稿を読んで、キャラクターデザイン上で気にしたところ＞

室内に入ったのにフードも取らないままぼんやりと立ち尽くすその少女の奴隷はまるで人形のようであり、一般的な奴隷はこういうものなのだろうかとラザルスは内心で首を傾げた。（P.26）

人種が違うために正確な年齢を測ることが出来ないが、多分十は超えていて十五には届かないくらいだろうか。

異国情緒を感じさせる浅黒い肌。他人に見せることを意識して綺麗に伸ばされた髪の毛は、結い上げずにフードの内側に垂らしている。女性で髪の毛をそのまま下ろしているのは娼婦か子供くらいだが、目の前の異国の少女はまだ幼いせいか娼婦のような印象には繋がらなかった。

顔立ちは整っているが、表情が何も浮かんでいないためか死んだ美しさだ。大きな瞳にラザルスの顔が映り込んでいるのが小さく見えた。（P.28）

ラザルスは視線を随分と下げて、フードに隠された少女の旋毛の辺りを見た。視線は感じているだろうに、相変わらず少女はぴくりとも反応を見せない。[…]

「おい、お前、名前は……って喋れないんだったな」

ラザルスの言葉に少女は最低限、目が合うくらいだけ顎を持ち上げると、次に自分の服の襟の辺りを引っ張った。

少女が着ている服といえば飾り気のないワンピースとその上から被っているフードばかりだったが、その襟には小さな文字が縫い付けられていた。

恐らくは言語の違う文字を、音だけで英語に置き換えたものなのだろう。字面には違和感があるが、しかし音を拾い上げることは出来た。

「リーラ？」

名前を呼ばれた少女——リーラは一瞬だけ痛みを覚えたように眉を歪めてから、頷く。（P.38）

（しかし、鶏ガラみたいに痩せ細った手足してると思ってたが、存外に——）

リーラの小さな体軀はラザルスの腕にすっぽりと収まり、二人の身体は殆ど隙間なく密着している。

殆ど肉がついていないように見えた身体だというのに、しかしこうして触れてみると、予想に反して女性的な柔らかさがあった。ラザルスが想像した年齢に近いとするならば、それなりに豊かな体つきといってもいいだろう。

（十歳そこそこと思っていたが、もう少し上かも知れないな）

見る見るうちに、はっきりと分かるほど紅潮していくリーラの顔を見ながら、ラザルスはそんなことを思っていた。（P.126-128）

また、**自分の印象だけだとデザイン上の誤解がある可能性**や、文章では**はっきり明示されていないけれども実はこうしたい、というような要素があるかもしれません**から、キャラクターの外見情報に関しては、担当編集者に仕様としてまとめていただいて、メールでもらいました。

＜担当からの外見仕様まとめ１＞

ラザルス・カインド

年　齢　：　20 代半ば

身　長　：　平均的。他キャラの身長はラザルスを基準にしています

髪、瞳の色：　こげ茶色

雰囲気　：　基本的に不健康な生活をしているため、外見にも退廃的な雰囲気が漂っている
表情の変化に乏しく、素の表情にいくらか険がある

参考キャラ：　オダギリジョーに退廃的な雰囲気を足すような

リーラ

年　齢　：　14 ～ 5。ただし外見的にはそれよりもいくつか下に見える

身　長　：　ラザルスの胸くらい

髪、瞳の色：　髪の色は未定です。肌は褐色ですが、濃さの具合については未定です

雰囲気　：　奴隷としての教育を施されていたため、基本的には無表情。薄幸そうな雰囲気をまとっている
奴隷としての価値を吊り上げるべく見た目を磨かれてきたため、外見的に不健康だったりやつれていたりすることはない
プロポーションは少女と大人の女性の中間くらいのイメージ
髪の毛は肩につく程度の長さで、結んだりはせずにそのまま垂らしている
アジア系の人種のため、14 ～ 5 歳という実際の年齢より幼い外見に感じられる

＜担当からの外見仕様まとめ２＞

ジャック・ブロートン
年　齢　：　30 手前
身　長　：　ラザルスよりも頭一つ半ほど大きい
髪　色　：　薄い金色
瞳の色　：　琥珀色
雰囲気　：　とにかくデカくて筋肉質
横幅も大きいために身長以上に体格がよく感じられる
頻繁に拳闘の試合をしているため怪我が多い
喜怒哀楽が表情にはっきりと現れるため、少年のような印象がある
髪の毛は長く伸びた髪の毛を後ろへ一纏めに流している
参考キャラ：　映画『ヘラクレス』の時のドウェイン・ジョンソン

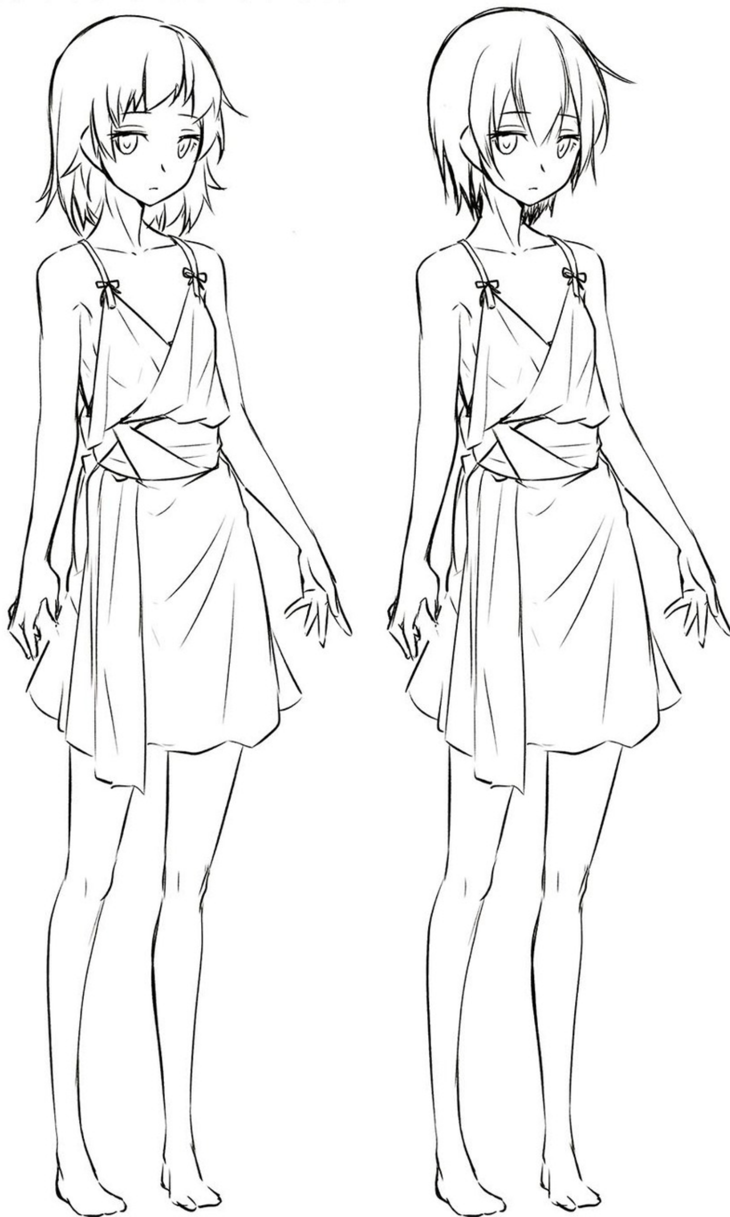
キース
年　齢　：　20 前後
身　長　：　ラザルスよりやや低め
髪　色　：　明るい栗色・巻き毛
瞳の色　：　髪と同系色
雰囲気　：　細身で驚くほど顔立ちが整っており、中性的な印象
常に笑っているような表情をしていて、人懐っこい
参考キャラ：　宗教画の天使がそのまま育った感じです

フランセス・ブラドック
年　齢　：　20 代半ば、ラザルスと同年齢
身　長　：　ラザルスより頭半分ほど下。ヒール込みでほぼ同じ身長
髪　色　：　濃い金髪
瞳の色　：　緑色
雰囲気　：　メリハリのきいた体つきをしており、妖艶
類稀な美しさを持ち、自身の美貌に対して自覚的で、自信に満ちた顔つきをしている。
盆の窪に黒子二つ
髪の毛は後頭部でシンプルに結い上げています
時代背景を考えるとボンネットのような帽子などを被っていると思います
参考キャラ：　映画『ブラック・スワン』におけるナタリー・ポートマン

※文面は今回の企画のために再現したものであり、実物の転用ではありません。

キャラクターデザイン

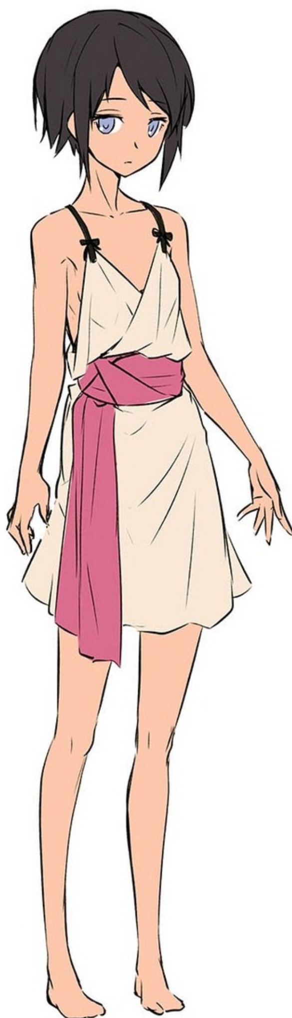
自分が小説を読んで読み取った印象と、担当からもらったキャラクター仕様を踏まえて、ヒロインのデザインラフを何点か切ってみます。**このとき、デザイン上のメインの萌えポイントを設定し、それをしっかり反映させるようにします**。今回のメイン萌えポイントは「**褐色**」でして、褐色を引き立てるデザインを目指します。余談ですが、今回はヒロインが１名ですが、ライバルヒロインなどがいるときは個性がしっかり分かれるように、同時にデザインするようにしています。



まずは 14 ～ 5 歳の奴隷の少女という設定をもとに、全体的な形を描いてみます。肩紐のついたキャミソールっぽいワンピースをイメージし、少し肌を露出させることを意識しますが、**年相応の幼さ**もしっかりと出したいので、少し顔を大きめにしたり、体の厚みを薄めにしました。髪型は肩口までの長さで、外ハネのものと内ハネのものを描いてみて、どっちがいいか比較検討できるようにします。

襟足の短い内ハネの造形のほうがハマりそうでしたので、そちらのラフをもとに色を仮置きしてみます。

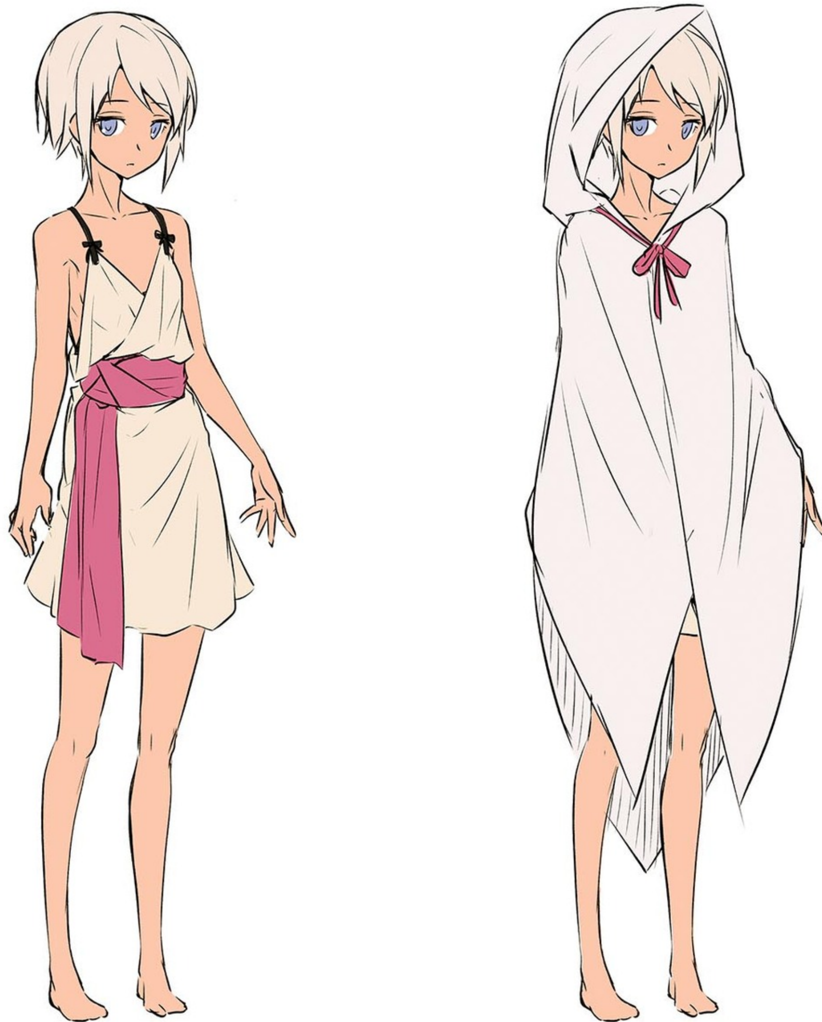
髪色は自由なので、とりあえず肌の色の褐色よりも濃い色を置いてみる。服は褐色よりも明るいベージュを置いて、アクセントとなる帯についてはピンク色をあしらってみます。全体的に茶色がかった色味なので、瞳には薄青色を置いてみます。こうするとぐぐっと**ミステリアスな印象**が際立ち、**ヒロインらしい存在感**が出てきたのではないでしょうか。



ただ、**黒めの髪色だといかにもアジア系という感じで、しかも過剰にボーイッシュになってしまう**部分もあるため、服の色と同じクリーム色を髪に乗せたバージョンを作ってみます。それが下図になります。

肩紐にもともとの髪色と同じ黒を乗せているので、なんとなくこっちのほうがヒロインらしいような気がします。帯のピンクも映える気がしてきました。

ローブを着せてみました。全身の白い雰囲気が髪色とマッチし、首元の紐に帯色と同じピンクをあしらったところ、白とピンクでかわいらしい雰囲気のコンビネーションを作ることができました。



衣装のデザイン

当然といえば当然なのですが、**キャラクターデザインをする場合、そのキャラクターが基本的に装着している衣装・洋服についてもデザインすることになります**。制服のような衣服でなくても、だいたい看板キャラは同じ衣装でたくさん描かれることが多いため、衣装のデザインはとても大事です。

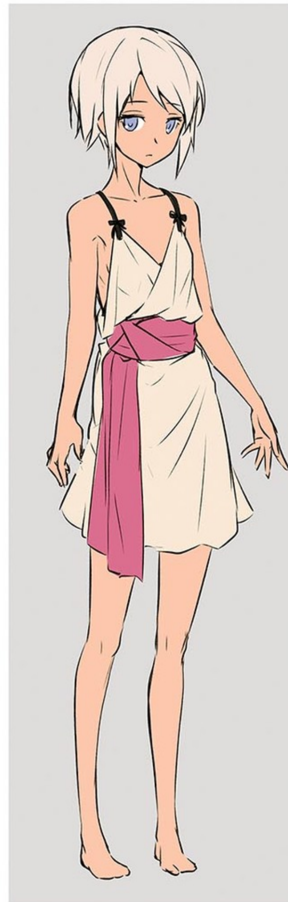
裸（素体）だけ描いて、髪や肌の色を設定すればいいというわけではないので、ここまでのリーラのデザインの場合は、作品冒頭に登場する奴隷の格好を描きました。しかし、これはリーラの唯一の格好というわけではありません。

リーラの両手には一着ずつ服があった。一枚は子供らしいワンピースで、裾にフリル、腰元には大きなリボンがあしらわれている。淡いクリーム色を基調としていて、リーラの肌との対比が鮮やかだった。（P.165-166）

顔を上げて、首を傾げたリーラの姿は昨日までとは随分と変わっていた。
　コルセットが巻かれたことで背筋はすらりと伸び、その身体を包んでいるのはクリーム色のワンピースだ。腰の後ろに大きなリボンのついたそれは少女趣味が過ぎるようにも思えたが、元々人形のような顔立ちのリーラが着ていると不思議と違和感はない。
　踵の持ち上がったブーツを履いているせいで僅かに視線が高くなっていた。
（P.172-174）

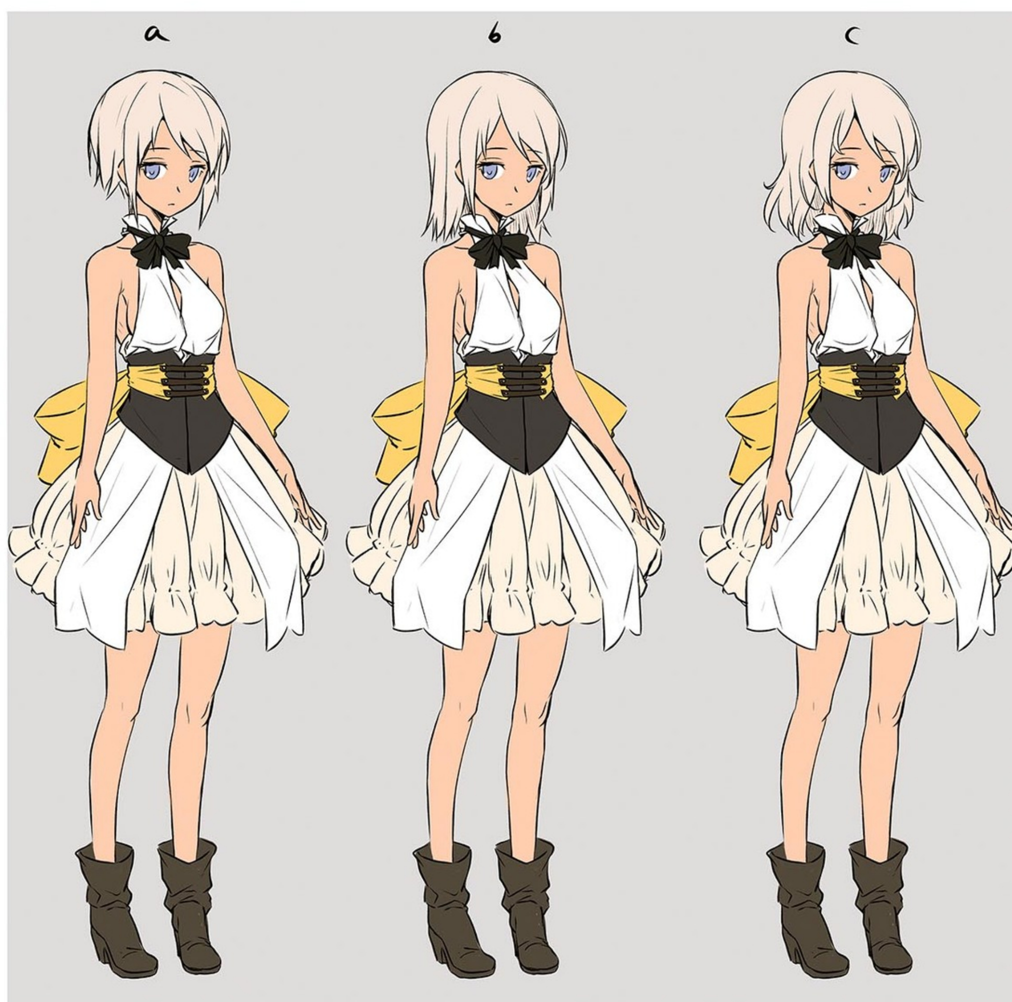
これ、小説の中の記述なのですが、実は作品中盤で、主人公のラザルスが彼女に服を買ってあげるという重要なイベントが生じます。このイベントでかわいらしいワンピースが登場するのですが、こちらのほうが見た目に映えるので、この服のデザインのほうが実は重要です。実際、のちにカバーイラストなどで採用されたのもこちらの衣装になりました。

ということでこのイメージを活かしてワンピースのデザインをしてみました。腰の大きなリボンとコルセットが特徴的かもしれません。ちょっとファンタジーっぽく、鋭角なカッコいいめのデザインです。



ワンピースのデザインはそのままで、髪型のバリエーションを増やして、都合**3点のデザインを試作**しました。左から順番に髪の毛が長くなっていきます。メインビジュアルになるだろうデザインだと想定されるので、この衣装での見た目が一番かわいいもの、定まっているもののほうがキャラクターデザインとしても望ましいですね。

とりあえず持ち寄るデザインとしてはこの程度にして、次の工程では実際に担当との打ち合わせに臨みます。



打ち合わせ兼ラフチェック

ということで担当者と打ち合わせです。今回はKADOKAWAへ訪ねます。

一応ここまででもメールのやりとりで、ざっくりとした情報はもらっていましたが、そういったものも含めて改めて情報の共有だったり、質疑応答みたいなことをしたりします。

ニリツ：今回の装画を担当させていただく上で、編集担当としてはどういう狙いがあるんでしょうか。

担当：やっぱり新人賞の受賞作品なので、**少しでも多くの人にこの作品、この作家を知ってほしい**んですよね。そこで、カバーイラストに定評のあるニリツ先生に絵を担当していただけるとよい効果が得られるかなと。

ニリツ：ライトノベルは数も多いし、新人賞の作品となるとまだ知らない人も多いですから、余計に**パッケージのキャッチーさ**というものが求められますもんね。

担当：今回お願いする『賭博師は祈らない』は、イギリスの賭場を舞台にする作品なんです。貧富の差だったり階級の差だったりというものも強く打ち出された、**本格的な雰囲気のある作品なので、逆にカバーイラストなどではギャップになる要素を打ち出して、読者に面白がってもらいたい**んですよ。

ニリツ：作品はハードだけど、キャラクターはかわいいとか、そういう感じでしょうか。

担当：そうですね。特にヒロインのリーラは奴隷という設定ですから、かなり境遇が重いんですよ。だからかわいさという面は強く打ち出したいんですが、逆にかわいさを引き立てる上でも奴隷っていう情報が役立つと思うんです。**奴隷っていう設定が持っている色気とか背徳感**みたいなものがあると思うので、そこを上手くデザインに活かしていただきたいです。たとえば装飾品として鎖があるとかどうでしょう。かわいいのに束縛されているという様子に、ちょっとしたエロスを感じたりしませんか。

ニリツ：なるほど（鎖は特にデザインに入れてなかったからこれから盛り込もう……）。

と、まあこんな感じで**基本的なことからニュアンスの部分まで**確認を進めていきました。たとえば、リーラの肌は褐色ということになっていますが、実際どんな感じなのか、だったりとかです。**具体的に褐色の例を色々持ち寄って、比較しながらああでもない、こうでもないと議論しました**。僕的には黄色っぽい褐色よりも赤っぽい褐色のイメージのほうがしっくりくるかなということで、少し濃い目の色合いでいくことになります。

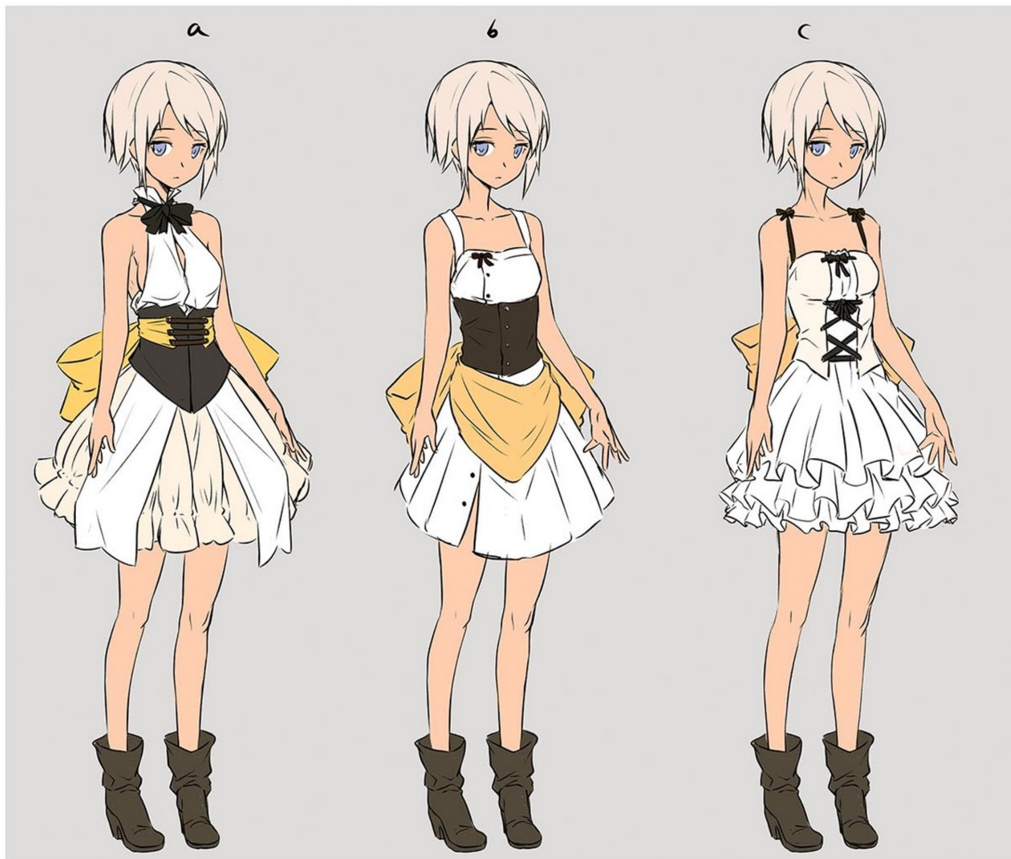
※やりとりは著者の記憶をもとに、今回の企画のために創作的に再現したものです。

続いて、今回はいくつかラフを持参していたので、それを見せてチェックしてもらいます。

チェックの結果、奴隷の衣装は持ってきた感じでよいということになりましたが、メインビジュアルになりそうなワンピースのデザインには OK が出ませんでした。もう少し選択肢がほしいということになり、後日追加で制作したデザイン案がこちらです。

左側がもともと提出したものです。真ん中が改造案１で、**色味以外の部分が全体的に変わっています**。肩紐で釣るタイプになり、胸回りがしっかりした感じになりました。スカート部なども ボタンで止める形状になっています。スリットっぽくなっているところがポイントですね。またコルセットの形状をシンプルにして、下腹部にはエプロンのようにリボンが垂れる形にしました。

右側のイラストが改造案２で、これも**ワンピースを全体的に変えました**。華奢な黒い肩紐にして、改造したコルセットの胸・お腹に通してみたり、スカートにフリルをつけたりしました。紐によって縛られた感じになり、胸部が強調されている感じになっているのもポイントです。



が、ダメ……。ここでも決まらず。

けっこう右の案がいい感触があったものの、逆に**首回りが寂しくなってしまっている**ので、そういう点では左の案の首回りなどを取り入れてはどうかという話に。なかなか難しい。

また、基本ミニスカートということもあって**作品で描かれている 18 世紀末のロンドンという舞台としては軽装すぎる**きらいもあり、もう少しその辺のイメージを抑えられないかという感じになりました。

そういった話し合いを踏まえて、再々度制作したのが下記のラフです。

フリルワンピースのデザインを活かしつつ、首回りに同じ色のリボンを配しました。またスカートの白地のさらにその下に黒地のフリルをつけることでスカートに肉厚感を出しました。右側は同じ服装でストールを装着したもの。服装にも高級感が感じられてきます。ここまでくるとかなりキャラクターもしっかりしましたね。こうして第３案でようやくデザインの GO をもらうことができました。



最初のラフを提出した段階で他のキャラクターのラフについても持参していました。本書の 111 ～ 112 ページにあったキャラクター仕様に沿ってデザインを作っていますね。**主人公のラザルスを中心に背丈などを確認できる形で並べています**。こちらは概ねこの初期案が通ってイラスト化されました。ただ、ラザルスについてはリアルさをもとに半ズボンを提案したところ、主人公ということもあり王道のズボンになったり、キースについては三枚目のサブキャラっぽい顔立ちを提案したところ、もっとイケメンにしてほしいというオーダーがあったりなどで、下段ではちょっと変わっています。





カバーイラスト事前準備

いよいよカバーイラストの制作に取りかかります。
まずはライトノベルのカバーイラスト一般のお約束を確認していきましょう。



ご存知の通りですが文庫ってとっても小さいですよね。文庫版と呼ばれる本のサイズは A6（105 × 148mm）でして、そもそもあまり隙間がありません。だというのに、まずここに帯が載ってきて３分の１ほど空間がなくなります。残りの空間を書名、著者名、イラストレーター名を突っ込まなければならず、しかも書名は重要だから小さくするわけにもいきません。というわけでこうして**他のものに絵が被らない領域は、だいたい元の版面の３分の１くらい**になってしまいました……。なんだかとんでもない話ですね !?

これだけ制限がありますから、**普段通りのイラストを描くつもりで自由にやってしまうと、カバーにするには不適切な絵になってしまう**ことも少なくありません。しかも、最近はめちゃくちゃタイトルが長い作品も少なくないですからね……。この作品はまだ短いほうだと言えます。

一番典型的な失敗は、帯が入るところにキャラクターの顔を描いてしまって、帯ですっぽり隠れてしまうという……。もちろん実際には途中でリテイクされますから、気づかずに納品してしまった作品がそのまま世に出るということはないでしょうが、逆に言えばまずリテイクを受けないことはないという代物だということです。

自由に描いてあとはデザイナーさんにお任せするって？　もちろん最後はデザイナーさんの仕事ですが、しっかり**サービス精神を発揮してイラストを描かないと、いいカバーにはなりません**よ。

カバーイラストメイキング

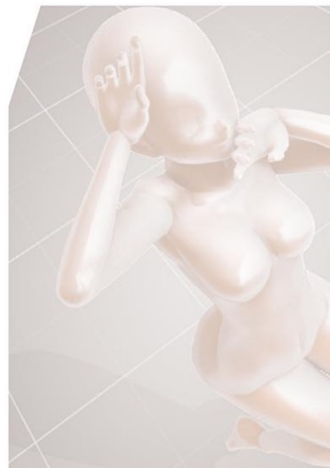
今回の作品はライトノベルのタイトルとしては長いほうではありませんが、だからといって作品タイトルの枠が小さくなるわけではなく（むしろ短いタイトルであれば大きく表示することになります）、しっかり枠を意識する必要があります。タイトルをどのように入れるかはデザイナーさんの裁量ではありますが、今回は縦に入るだろうという想定で考えてみます（僕が担当する作品でも縦に入ることが多いです）。

MAKING 03 STEP 1

ラフ～線画

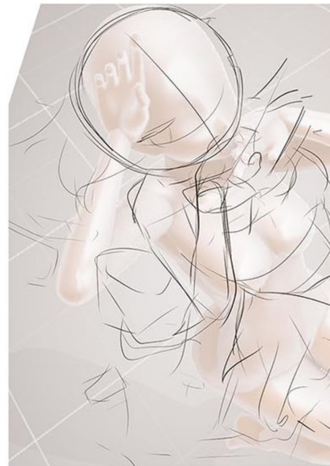


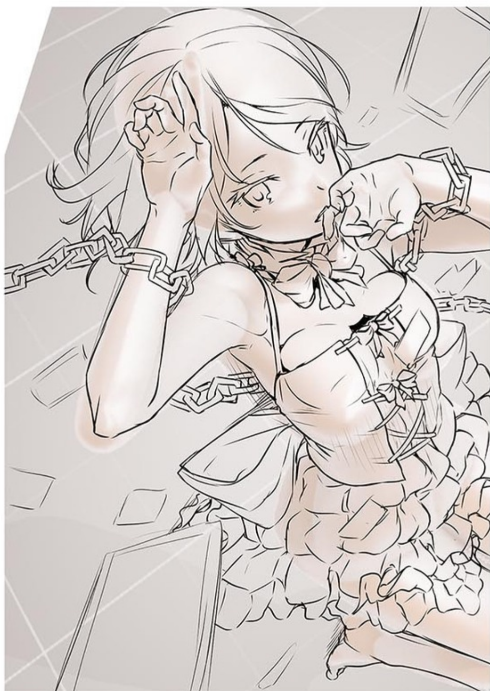
人物を配置します。左側にタイトルが入る前提で、リーラの顔から胸という魅力に直結する部分がしっかり残るように想定しています。



今度はこの大ラフをもとに、**「デザインドール」という3D人体モデルを操作できるソフトウェアを使って、自分の想定するポーズを作ります**。アナログの場合は、単純にデッサン人形にポーズを取らせたりして模写する工程にあたります。

今回わざわざ「デザインドール」を使っているのは、**床で寝ているリーラを俯瞰（ふかん）で捉える、というとても特殊な構図に挑戦しているからです**。カメラがひっくり返っているなど、かなりパースが効いているので、「デザインドール」などを使わないと描いていて迷いそうだったんですね。顔近くにある手は、顔に注目させるための仕草です。アピールですね。



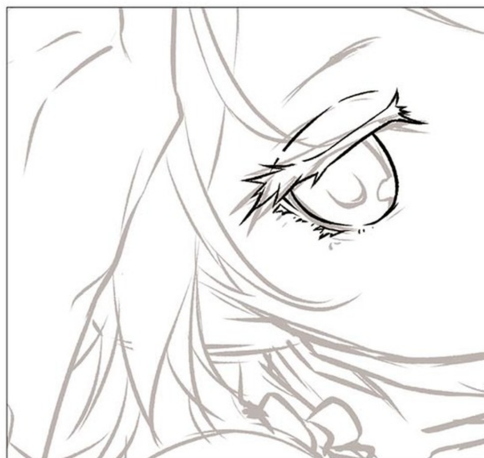


ドールのモデルに従って、一旦全体を描き込んでいきます。これで線画のもととなるラフができあがります。

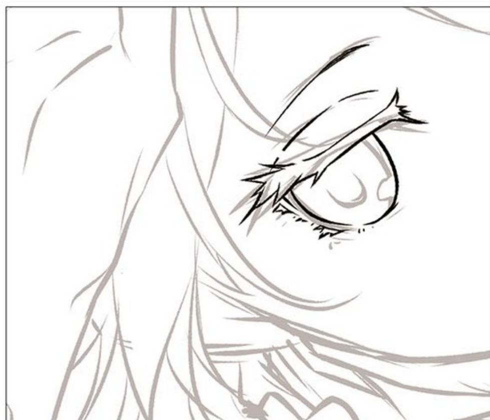


ドールの透かしを外してみるとこんな感じになります。ここから線をブラッシュアップしていきます。





目を描き込んでいきます。ラフではしっかりと目が開いていましたが、瞼の形を睥睨している感じにし、まつ毛の量なども増やします。







眉毛を目の端のほうまでしっかりと描き込み、鼻や口の輪郭線も入れていきます。

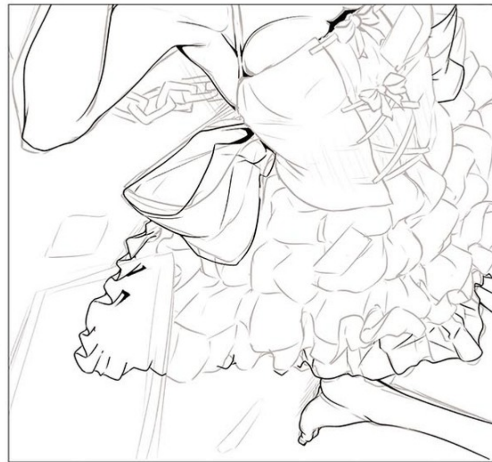






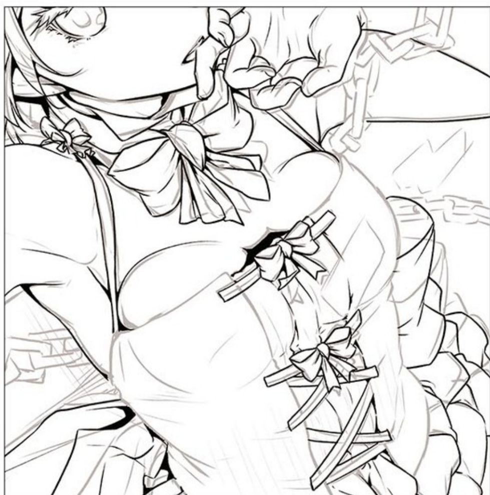


顔の形の線を引き、続いて髪の毛、手足という順に輪郭をなぞっていきます。

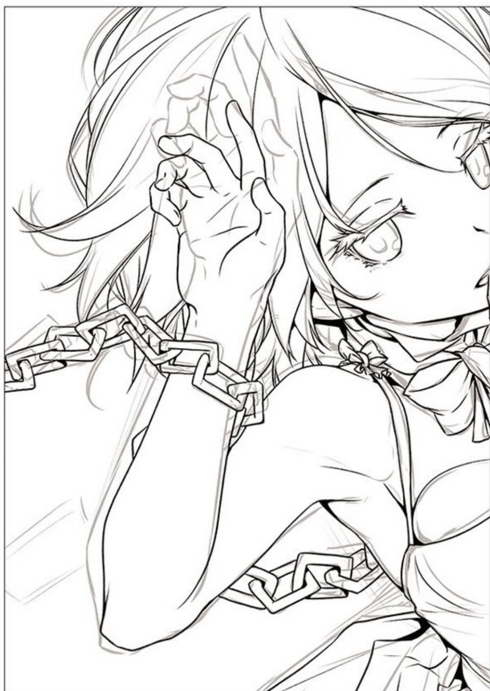


続いて装飾部分。腰のリボンから線を引き、そのままドレスの外側の輪郭をなぞります。そのあと、末端から中心へと登っていくように、ドレスのフリルの線を引いていきます。このあたりの線画はもう、**割と気合いの作業**ですね。地面に寝転んでいる絵ではあるので、体や衣服が重力に従っているように見えるように気をつけました。

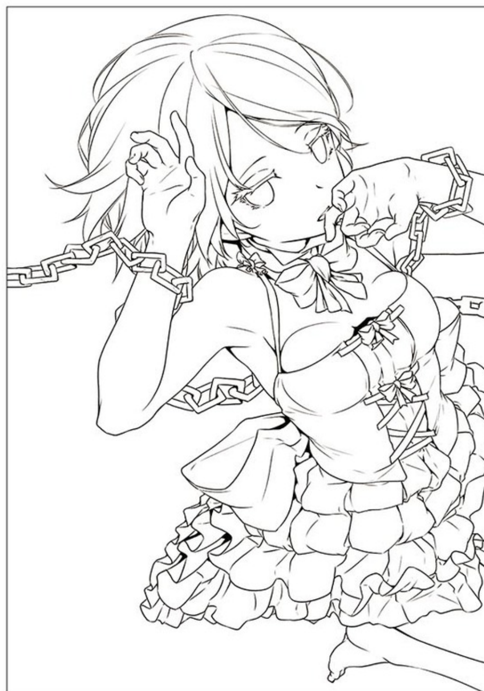


コルセットとリボンの線を清書して、だいたい人体が完成します。





最後に腕にまとわりついている鎖を清書したら、線画が完成します。だいたい4〜5時間くらいかかりました。

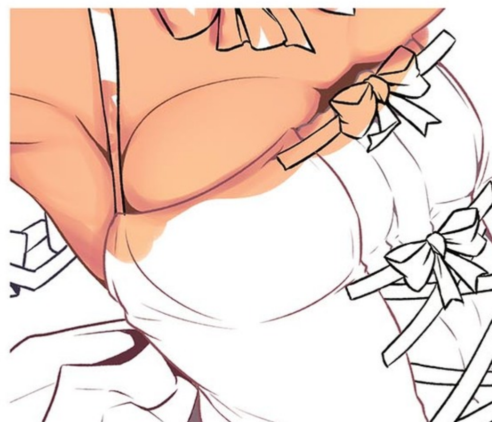


MAKING 03 STEP 2

着彩







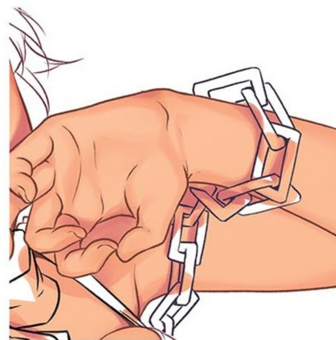
着彩に入ります。まずは露出している肌部分に肌色を大雑把に置いていきます。この際、置きながら色調整なども行います。今回は褐色ということで最初はちょっと濃い目の色を置きましたが、それを明るく調整したのがこの参考画像になります。



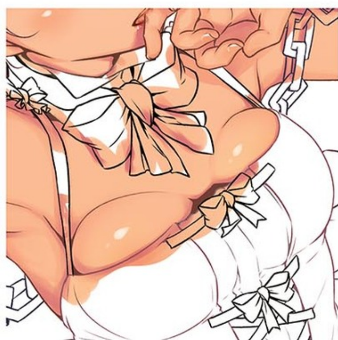
影を入れていきます。**僕の入れ方は「一影（いちかげ）」「落影（おちかげ）」という概念に従っています**。**一影は、物体の立体感や奥行きを表現するもので、光が当たっているところと当たっていないところで生じる濃淡のこと**です。**落影は、遮蔽物があるときに落ちる影のこと**です。これは 1990 年代に美少女ゲーム業界のイラスト界隈で培われた基本技術です。僕は最初に一影を塗るんですが、同時に落影の範囲も塗るようにしています。一影が塗り終わったら、落影を表現するべく上から影を重ねていく、という感じになります。



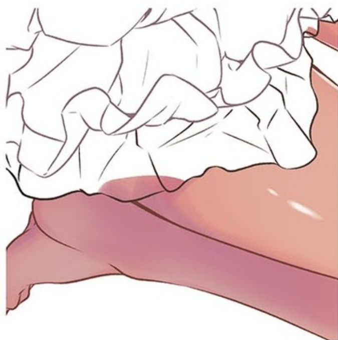
頬のチークを入れます。また同じような色味を目尻のあたりにも入れて、光沢のニュアンスにします。アイシャドウですね。







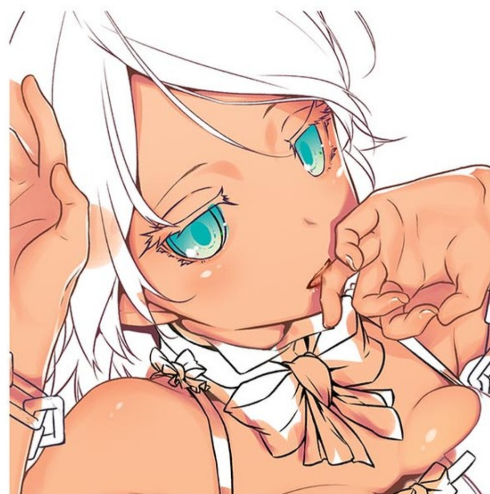
関節を中心に突起部や末端部に赤みを入れていきます。実際にはこのポーズではこのように赤くなりません。どういうことかというと、末端は血が集まると赤らむところなんですが、要は**ちょっとエッチなシチュエーションに見えるようにしている**ということです。



全体的に影と光沢をつけ足して、身体の肉感を表現していきます。顔面部のハイライトも一部入れていきます。

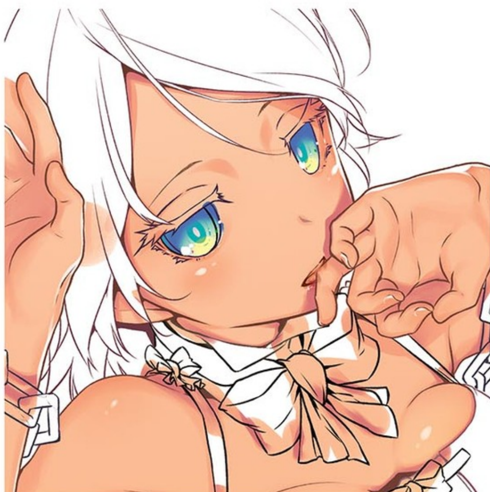
目

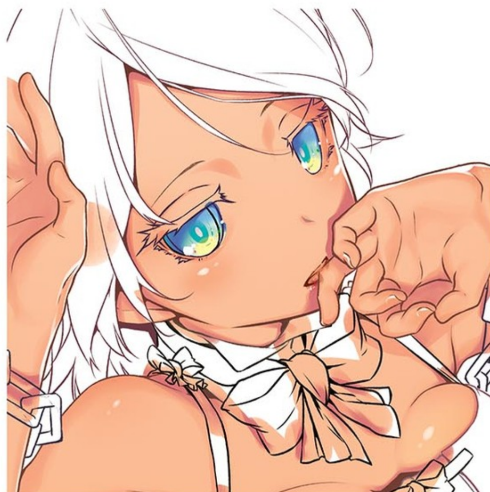


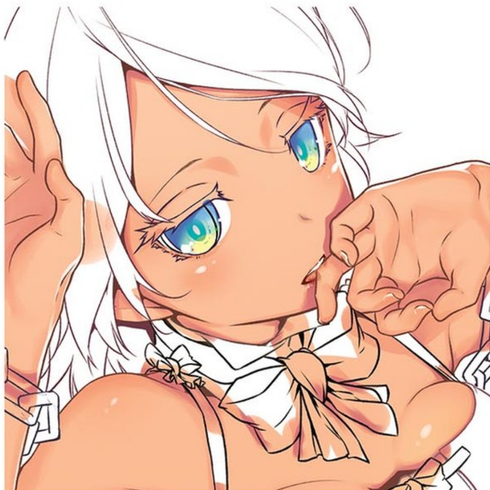


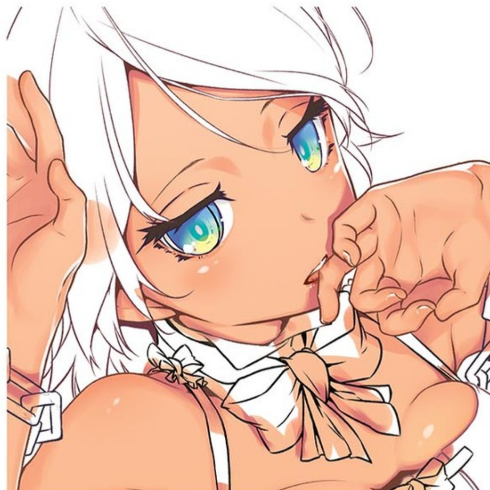


目は一番情報量を多くしたいところですが、リーラの目は青色が基調になっています。青は、印刷を前提にしたときにはつぶれやすい色味でもあります。そこで、つぶれないように対策として入れてあるのが黄色の色味です。これは、**明度だけでなくて色相のレベルでもコントラストをつける**という戦略です。



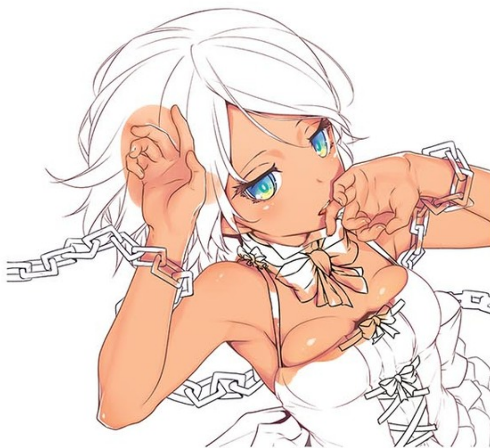






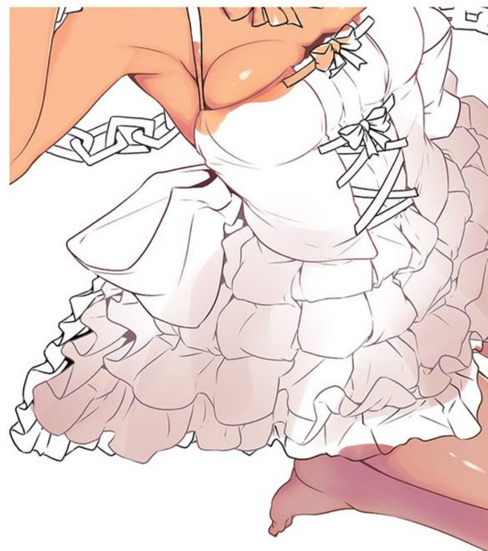
目の上瞼のほうにさらに濃い紺色を置き、しかるのちに両目の右側に、**ハイライトの反対方向の反射光**を入れます。ここでは、青の反対の暖色である、赤めのグレーが入っています。

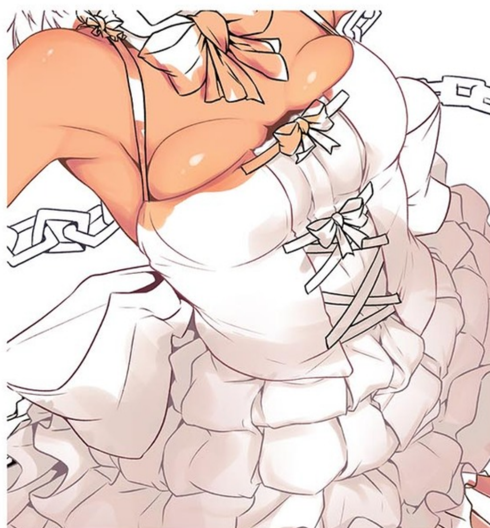
そのあと、事前に分けてあった白目のレイヤーを表示して、上下両方のまつ毛を塗っていきます。**ちょっと薄くするような表現が入れてあるのは、透明にするため**です。髪の毛やまつ毛は細いものの集まりなので、下地の色が透けるんですよね。それを表現すると透明感になります。



ドレス





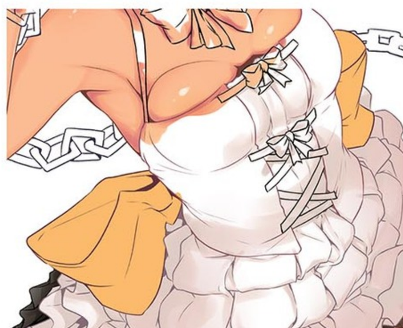


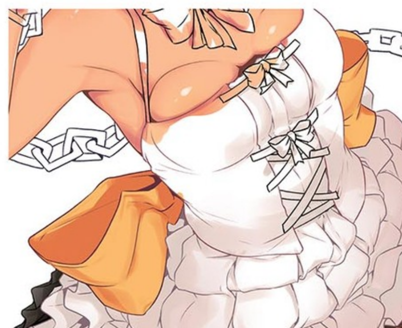
ドレス自体は白地ですが、質感を出していくために影を入れていきます。**段階的に影を重ねていき、フリルのひだや腰回りでどういう光加減になるかを確認していきます**。もっとも外側の部分は黒いフリルを入れる予定なので空けておきます。



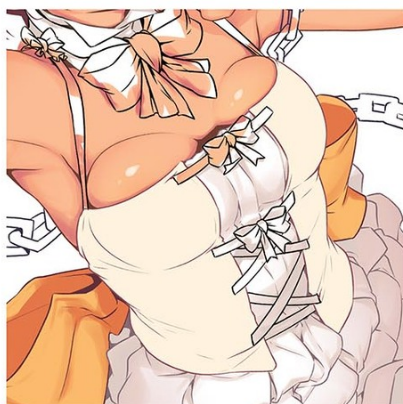


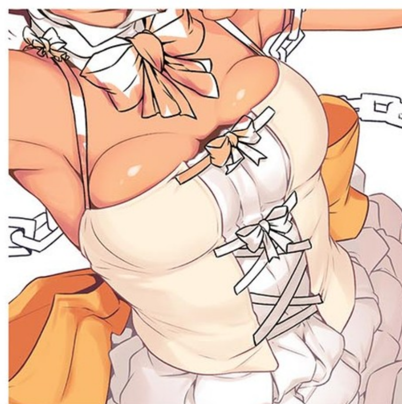

影の外側のフリルに当たる部分の黒く塗りつぶしてあるレイヤーを表示し、ひだの質感や影を描き込んでいきます。そのあと、**リーラに対する光源を意識して、黒い部分を明るくする**加工をしていきます。



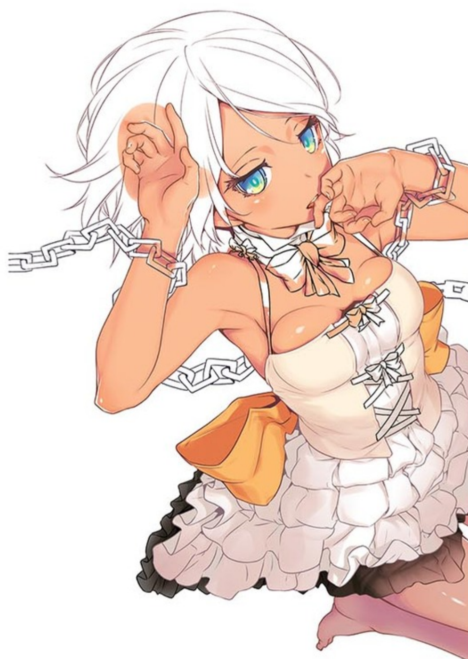


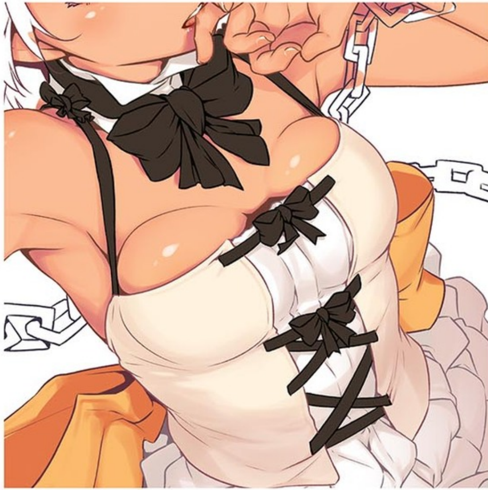
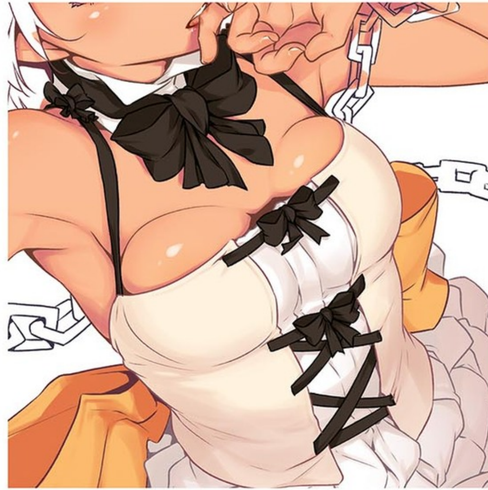
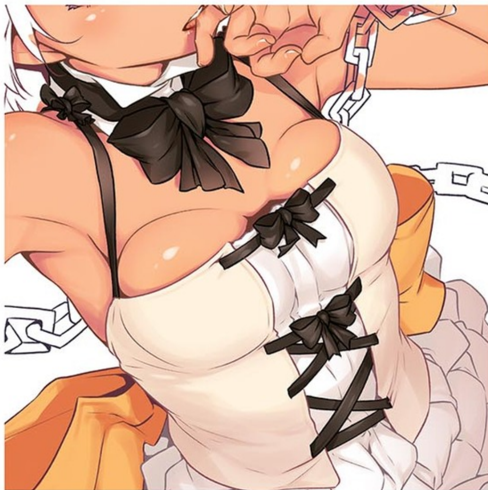
次にリボンを塗ります。基調色となる黄色で下塗りしたあと、裏返っている部分や折り目を中心に影をつけていくとリボンができあがります。

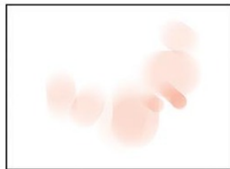




コルセットを処理します。下地となるベージュ色で塗りつぶしたレイヤーを表示して、縁や体のラインが出るところに影を入れていきます。**下に行くほど光が届かなくなるので、それを表現するように影を濃くしていきます。**

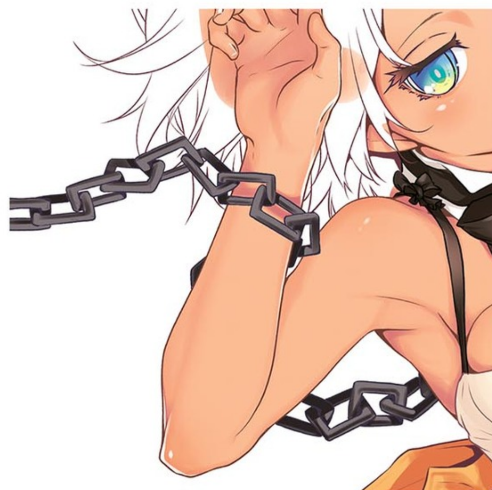


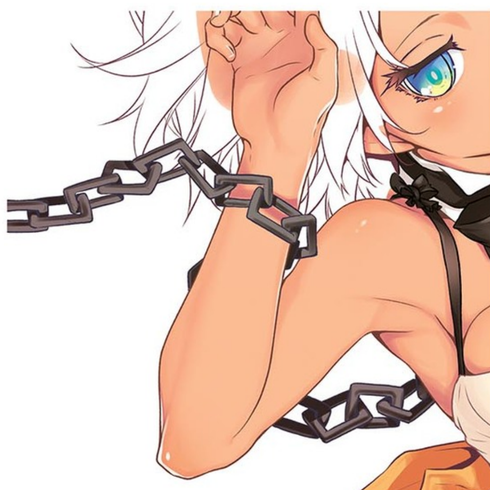




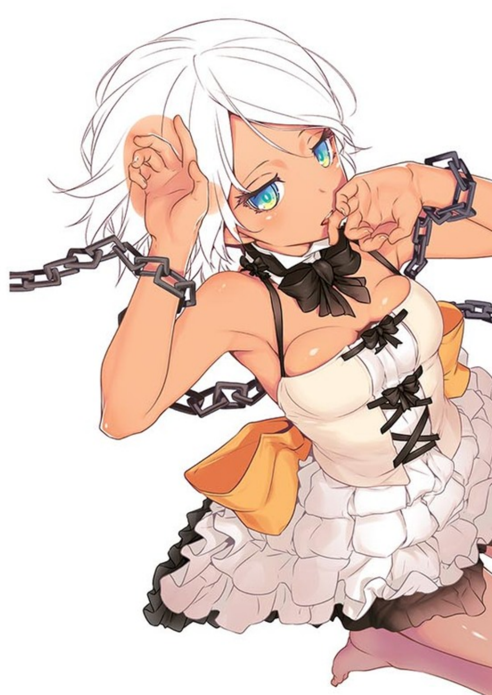


続いて胸部の黒リボンを塗っていきます。どのパーツも同じようにしていますが、まず該当箇所を基調となる色で塗りつぶしておきます。今回は黒です。そしてそこに立体感を出すためのしわや影を描き込み、最後に光の加減を調整します。不透明度を下げたレイヤーに赤みをちょんちょんと描き込んで、それを重ねる形です。この赤みも、肌が透けているイメージのものです。









鎖を塗っていきます。工程は完全に一緒です。塗って、影を足して、光沢だったり質感だったりを最後に重ねます。

髪





最後は髪の毛です。**頭部は光が一番当たるところなので、大部分が最後には明るくなります**。下地は濃い色で塗り、さらに襟足やもみあげなどの奥にいくところについては影を入れていきます。ライトが当たっている前提なので、最後にその部分を明るくしていきます。









明るくはなったんですが、本書でもここまで述べてきましたように、目や髪の毛の情報量というのはキャラを魅力的に見せるための最重要ポイントなので、描き込みを模索していきます。今回は、側頭部の影を濃くしたあと、色味を変えて目の同系色の緑を混ぜてみました。その際、**彩度と明度を地の色に合わせていくように意識しています。そうすると違和感なく色が混ざります**。印象派の点描も同じような感じで描かれていますね。ということで、着彩が一段落しました。

加工・補正

ここからは細かい補正をしていきます。





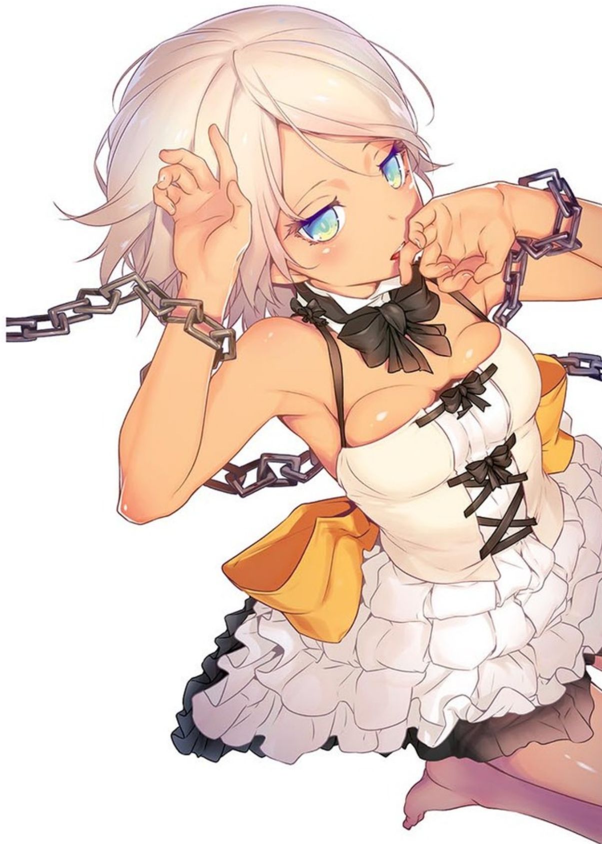
肌を明るくし、続いてコルセットの中央部を明るくしてみましたが、まだ足りなかったので上半身全体を明るく加工しています。参考画像はその状態です。



光が上半身の顔側に当たっていることを意識して、そこから外れる脚部などを明確に暗くしていきます。

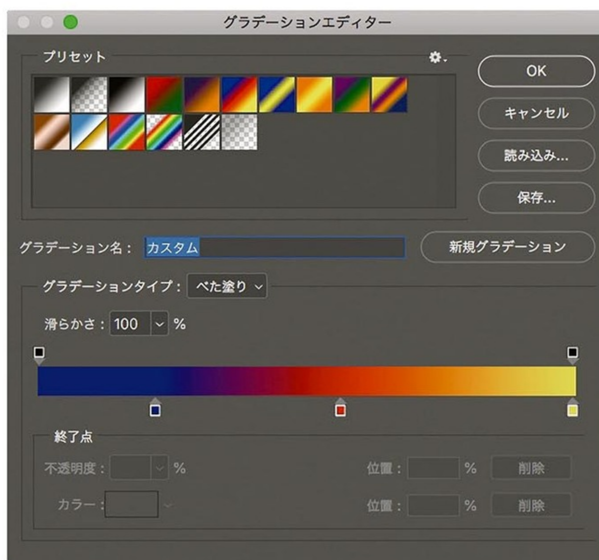
右ページの解説ですが、Photoshop でトーンカーブ、レベル補正、グラデーションマップをいじって想定の見栄えに近づけていきます。かなり細かいので、この作業での仕上がりはやりながら模索することになります。言葉で表現すると、全体的に明度を高くして、その過程で余計に明るくなってしまった部分をグラデーションマップで暗く抑える……というような作業になりました。

グラデーションマップには、当たっているライティングの効果を揃えられるというポイントがあります。今のところ、パーツごとに別々の色で塗っていますが、そうするとライティングが揃っていない可能性が出てきます。**グラデーションマップをかけると、光の減衰が抑えられ、一つの空間を共有する絵として統一感を出しやすくなります。**ただし、かけすぎると気持ち悪くなるので、ちょっとだけにするように注意しています。




属性
トーンカーブ
プリセット：カスタム
CMYK
自動補正


属性
レベル補正
プリセット：カスタム
CMYK
自動補正
17
1.25
255
出力レベル：0
255


グラデーションエディター
プリセット
OK
キャンセル
読み込み...
保存...
グラデーション名：カスタム
新規グラデーション
グラデーションタイプ：べた塗り
滑らかさ：100 %
終了点
不透明度：%
位置：%
削除
カラー：
位置：%
削除


属性
グラデーションマップ
ディザ
逆方向



全体を調整したあとに確認したところ、目の情報量や色味の濃さが足りないと思われました。**印刷すると青みが弱まるので、青みを強く出して、人物は完成**です。



最後に、別途制作していたトランプ素材を表示します。基本的に、リーラの後ろで舞うようにして、人物を邪魔しないようにします。一番手前のハートのエースは、帯に隠れることを前提に配置しています。本番では、左上に作品タイトル、右上に著者とイラストレーターの名前が乗りました。この舞っている**トランプも、パースの線を追うと実は顔が中心になるように配置されています**。自然に視線が顔に集まるようにするコントロールの一環です。

振り返り

リーラは囚われている子だったので、寝ている状態が魅力的かなと思って制作しました。単純に寝ていると画面内に収まらないので、カメラが地面に対してひっくり返っているという構図にしましたが、これは成功していたようでよい反響をもらいました。**奴隷の少女だからといって、過剰に陰惨にしたり、下品に見えるものには絶対にしたくなかった**んです。強さや美しさ、不思議さを感じ取ってもらえれば嬉しいです。なお、すでに発売されている『賭博師は祈らない』最終巻では、リーラがつけている鎖が千切れているという絵がカバーイラストになっています。第1巻と対比の構図になっているので、ぜひ探してみていただければ幸いです。

ということで本書もおしまいです。いかがでしたでしょうか？　おそらくなのですが、普段僕の絵を見ているときに抱くイメージとは違って、**とてもシステマティック**にイラストが作られていると感じられたのではないでしょうか。こういった考え方や方法論の蓄積によって、僕が仕事で描いているような絵は作られているんです。ですから、本書を読んでいるイラストレーター志望のあなたも、これから修練を重ねて考え方や技術を身につければ、その先には現実的な仕事としてイラストが待っています。この、絵を仕事にすることに対する僕なりの答えが、みなさまの何かしらの参考になることを強く祈ります。

完成



ニリツ
神奈川県生。多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコース中退。美少女ゲーム会社勤務を経てフリーランスのイラストレーターとして独立。サークル「ニリツハイハン」主宰。鮮烈な色使いと艶やかな線を戦略的に組み合わせ、数々の魅力的なイラストを生み出してきた。代表的な仕事に『賭博師は祈らない』(電撃文庫、KADOKAWA)、『誰が為にケモノは生きたいといった』(ファンタジア文庫、KADOKAWA)『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか ファミリアクロニクル episodeリュー』(GA文庫、SBクリエイティブ) 各シリーズのイラストなど、ライトノベル作品での実績多数。イラスト技術の高さが見込まれ、近年は津々浦々の専門学校でキャラクターイラスト講師として教鞭を振るう。
Twitter: @Ann_NH
Website: http://nilitsu.com



STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS

FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.



ニリツ

神奈川県生。多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコース中退。美少女ゲーム会社勤務を経てフリーランスのイラストレーターとして独立。サークル「ニリツハイハン」主宰。鮮烈な色使いと艶やかな線を戦略的に組み合わせ、数々の魅力的なイラストを生み出してきた。代表的な仕事に『賭博師は祈らない』（電撃文庫、KADOKAWA）、『誰が為にケモノは生きたいといった』（ファンタジア文庫、KADOKAWA）『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか ファミリアクロニクル episodeリュー』（GA文庫、SBクリエイティブ）各シリーズのイラストなど、ライトノベル作品での実績多数。イラスト技術の高さが見込まれ、近年は津々浦々の専門学校でキャラクターイラスト講師として教鞭を振るう。

STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS
FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.

















STRATEGIES OF MOE-ILLUSTRATIONS

FOR WORKING CREATIVELY WITHOUT TALENT.

PRESENTED BY
NILITSU

神技作画シリーズ

才能はいらない イラストで食う技術

ニリツ

KADOKAWA

才能はいらない
イラストで食う技術　神技作画シリーズ

著者　ニリツ

2019年1月31日　発行

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『才能はいらない イラストで食う技術　神技作画シリーズ』
2019年1月31日　初版発行

発行者　川金正法
発行　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ
https://www.kadokawa.co.jp/

ＫＡＤＯＫＡＷＡ　カスタマーサポート
[WEB] https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）


BOOK☆WALKER